RPG / AVENTURAS FANTÁSTICAS
Uma introdução aos RPGs

O mundo de Aventuras Fantásticas, povoado de Orcs, dragões, zumbis e vampiros, capturou a imaginação de milhões de leitores do mundo inteiro e tornou-se um dos fenômenos de vendas do nosso tempo. Aventuras arrepiantes de capa e espada e magia tomaram vida através dos livros-jogos da Série Aventuras Fantásticas, onde o leitor é o herói, jogando dados contra a morte e monstros, à procura de bandidos, tesouro ou liberdade.

Agora, você pode criar suas próprias aventuras e enviar seus amigos para perigosas missões! Este livro diz tudo o que você precisa saber para se tornar um bom Mestre de Jogos. Há dicas sobre como projetar combates desafiantes, monstros, ardis e táticas, assim como duas mini-aventuras completas, incluindo anotações para que você possa iniciar sua própria aventura de RPG.

O RPG / Aventuras Fantásticas é a introdução ideal ao crescente mundo dos RPGs, onde incontáveis aventuras o aguardam!

Ilustração da Capa:
Peter Andrew Jones

Ilustrações do texto:
Duncan Smith

EDITORA
MARQUES SARAIVA

Steve Jackson
RPG / AVENTURAS FANTÁSTICAS

Steve Jackson

# RPG

## AVENTURAS FANTÁSTICAS

Uma introdução aos role-playing games

## RPG / AVENTURAS FANTÁSTICAS
### Uma introdução ao RPG

O mundo de *Aventuras Fantásticas*, povoado de Orcs, dragões, zumbis e vampiros, capturou a imaginação de milhões de leitores do mundo inteiro e tornou-se um dos fenômenos de vendas do nosso tempo. Aventuras arrepiantes de capa e espada e magia tomaram vida através dos livros-jogos da Série Aventuras Fantásticas (criada por Steve Jackson e Ian Livingstone), onde o leitor é o herói, jogando dados contra a morte e monstros, à procura de bandidos, tesouro ou liberdade.

Agora, **você** pode criar suas próprias aventuras e enviar seus amigos para perigosas missões! Neste livro, Steve Jackson diz tudo o que você precisa saber para se tornar um bom Mestre de Jogos. Há dicas sobre como projetar combates desafiantes, monstros, ardis e táticas, assim como duas mini-aventuras completas, incluindo anotações para que você possa iniciar sua própria aventura de RPG*

Steve Jackson é bem conhecido no mundo dos RPGs, sendo um dos fundadores da bem-sucedida cadeia Games Workshop, além de autor de dezenas de livros-jogos, dentre eles: *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* (em parceria com Ian Livingstone), *A Cidadela do Caos* e *A Nave Espacial Traveller*.

*O RPG / Aventuras Fantásticas* é a introdução ideal ao crescente mundo dos RPGs, onde incontáveis aventuras o aguardam!

* *Role Playing Games; em português, jogos de personificação.*

Steve Jackson

# RPG

## AVENTURAS FANTÁSTICAS

Uma introdução aos role-playing games

*Tradução:*
Lilia Oliveira

*Ilustrações:*
Duncan Smith

EDITORA
MARQUES SARAIVA

Título do original em inglês
Fighting Fantasy / The Introductory Role-playing Game

Copyright © Steve Jackson, 1984.
Copyright ilustrações do texto © Duncan Smith, 1984
Copyright ilustração da capa © Peter Andrew Jones, 1984.

Publicado por Puffin Books, Penguin Books Ltd
Harmondsworth, Mindlesex, England

Direitos exclusivos para o Brasil adquiridos por
Marques Saraiva Gráficos e Editores Ltda.
Rua Santos Rodrigues, 240
Estácio
20250-430 Rio de Janeiro — RJ.
Tels.: (021) 273-9447 / 273-9449 / 273-9498

Esta obra não pode ser reproduzida
total ou parcialmente sem autorização
escrita da editora

## SUMÁRIO

Introdução, 7
1 **Dos Livros-jogos aos RPGs,** 9
O Mestre de Jogos, 11
Os Aventureiros, 12

2 **O Mestre de Jogos,** 14
O Poço dos Desejos, 15
Iniciando a Aventura, 16
Conduzindo o Jogo, 17
Mestre de Jogos Criativo, 18
Habilidade, Energia, Sorte e Probabilidade, 20
O Mestre de Jogos em Ação, 22
Outras Coisas Essenciais para o Mestre de Jogos: Dados, Registros, Atmosfera e Tempo, 29

3 **Os Aventureiros,** 33
A Folha de Aventuras, 33
Habilidade, 37
Energia, 37
Sorte e Testando a Sorte, 38
Restaurando Habilidade, Energia e Sorte, 39
Mapear, 41
Equipamento, 41

4 **Lutando com Monstros,** 43
Combates, 43
Fuga, 44
Usando a Sorte em Combates, 45
Combates Múltiplos, 45

5 **Lidando com Situações Comuns,** 51
Suborno, 51
Carregar Equipamentos, 51

Portas, 52
Fuga, 53
Quedas, 54
Perda de Arma, 54
Movimentação, 55
"Bater" Carteiras, 56
Provisões, 56
Retorno a Aposentos, 57
Examinar, 58
Visão, 59
Tempo, 60
Andar na Ponta dos Pés e Mover-se Silenciosamente, 61
Monstros Errantes, 61
Perda de Tempo, 62

O Poço dos Desejos, 64

As Galerias Infernais de Shaggradd, 120

Sugestões para o Desenvolvimento de RPGs, 238



# INTRODUÇÃO

Como seria *realmente* viver em um mundo de fantasia medieval?

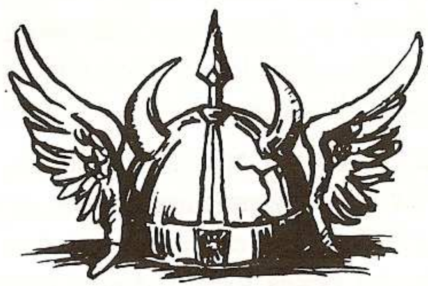
Os livros-jogos da Série Aventuras Fantásticas têm dado a seus muitos leitores um gosto por mundos habitados por monstros e tesouros mágicos onde eles, leitores, são os heróis e heroínas da história. Mas, em termos de realismo, é possível ir ainda mais longe.

Os livros-jogos têm suas limitações. Ao entrar em um aposento, por exemplo, o leitor normalmente tem somente duas ou três opções, tais como: "Você vai lutar contra a criatura ou fugir?" ou "Você vai desembainhar a espada, vasculhar sua mochila ou mostrar um colar de ossos de boi?" Em uma situação real, os leitores, como heróis e heroínas, gostariam de tentar alguma coisa diferente, tal como preparar uma armadilha, ou até mesmo conversar com a criatura. Mas não é possível, em um livro-jogo desta linha, cobrir todas essas alternativas sem encher todo um livro com as possibilidades. *RPG / Aventuras Fantásticas* irá ensinar como você deve atuar em suas próprias aventuras ao jogar com seus amigos. E, nessas aventuras com vários jogadores, você não estará restrito a somente duas ou três opções: *tudo* é possível.

Vale a pena mencionar aqui a origem dos livros-jogos. Eles são versões muito simplificadas dos Jogos de Personificação, os RPGs, mas escritos para que apenas uma pessoa de cada vez possa jogar. Muitos desses jogos, como *Dungeons & Dragons*, *RuneQuest*, *Traveller* e *Warhammer*, são bastante complicados, e seus idealizadores os recomendam para jovens com mais de 12 anos. Eles fazem referências constantes a tabelas e mapas con-

tidos nas regras e exigem dos jogadores constante manuseio do livro de regras. Entretanto, o espírito dos RPGs não está nos detalhes e estatísticas exagerados (apesar de haver muitos jogadores experientes que podem colaborar com os iniciantes esclarecendo as complicações desse tipo de jogo). Para a maioria dos jogadores, o verdadeiro divertimento está na aventura propriamente dita.

Este livro mostrará aos leitores como criar e levar adiante suas próprias aventuras e, ao manter as regras e o livro de regras do menor tamanho possível, lhes permitirá capturar rapidamente a atenção de seus amigos em aventuras de movimentação rápida. As regras, ou "sistemas do jogo", serão imediatamente reconhecidas pelos leitores de livros-jogos. E, uma vez dominadas as regras, não há limite quanto a modificações e adaptações que permitam um maior realismo ou uma movimentação ainda mais rápida. Na verdade, não existem duas pessoas que joguem um mesmo RPG da mesma maneira. Inventar e modificar regras também faz parte da diversão!





# 1
# DOS LIVROS-JOGOS AOS RPGs

Imaginemos que você, leitor, já está familiarizado com livros-jogos. Caso nunca tenha entrado em contato com eles, recomendamos que experimente um antes do *RPG / Aventuras Fantásticas;* isto tornará a coisa toda bem mais fácil de ser seguida. Para ilustrar como funciona o *RPG / Aventuras Fantásticas,* usaremos *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* como exemplo.

Você é um aventureiro em vias de entrar na masmorra do Feiticeiro. Jogou os dados para obter os valores de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE e está pronto para começar. Mas, desta vez, você não estará usando o livro. *Eu* estou sentado com você. Tenho diante de mim um desenho da masmorra. Cada aposento está marcado para me lembrar que monstros ou tesouros existem *e este mapa está escondido de você.*

Antes de você realmente entrar na masmorra, eu lhe darei algumas informações sobre as riquezas do Feiticeiro, os monstros e armadilhas fatais que lhe guardam o tesouro. Esta introdução é parecida com o capítulo "Boatos" do livro. Só então eu descreverei a entrada da caverna.

"O que você quer fazer?", eu pergunto. Sem dúvida, será entrar na caverna, cautelosamente – e agora irá se iniciar sua aventura. Olhando no meu mapa e sabendo onde você está (na entrada), eu digo:

"Você entra na caverna e caminha para frente. O ar é frio e teias de aranha esbarram em seu rosto, as paredes são gosmentas. Alguns passos dentro da caverna e você não pode enxergar nem um palmo diante do nariz. Você quer continuar?" Você perceberá que esqueceu de acen-

der sua lanterna. Você quer acendê-la antes que fique ainda mais escuro, e só depois disso volta a caminhar.

"Você acende sua lanterna e continua por esta passagem até chegar a uma bifurcação em T. O que você fará agora?" Nos livros-jogos, suas únicas opções são ir para leste ou oeste, mas aqui você pode escolher o que quer fazer. Talvez você deseje apenas *olhar* em uma direção, para leste ou oeste. Se assim o fizesse, eu olharia em meu mapa e lhe diria o que você é capaz de ver deste ponto. Você pode querer parar e escutar. Eu lhe diria que você pode ouvir o barulho de água pingando lentamente do teto e um distante som de ronco vindo de oeste (a sentinela Orc, adormecida no meio da passagem, certamente estaria roncando). Vamos presumir que você olhou, escutou e decidiu tomar o corredor para oeste.

"O ronco fica mais alto à medida que você segue pelo corredor. Alguns metros adiante, o corredor faz um ângulo reto para o norte e, fixado em um canto da rocha, há um posto de sentinela. Uma feia criatura dorme em seu posto." Você irá me pedir para descrever a criatura, para determinar sua força, e eu lhe fornecerei tal descrição. Mas o que você fará a seguir? Nos livros-jogos, sua única opção é passar pé ante pé pela sentinela. Agora, entretanto, você pode escolher o que fazer. Você irá atravessá-la com sua espada? Tentará examinar o conteúdo dos bolsos dela? Voltará para o outro lado? Passará pé ante pé? Tentará surrupiar-lhe a arma? ... Mas você tem que escolher rápido, pois o guarda irá acordar enquanto você decide.



## O Mestre de Jogos

A partir deste breve exemplo, você pode ver que, em vez de estar limitado a duas ou três opções, como nos livros-jogos, agora você pode escolher que atitude tomar. Isso tudo é possível porque, em lugar de estar jogando com o *livro*, você está jogando *comigo*. Os RPGs oferecem tal liberdade de ação e tal flexibilidade porque um dos jogadores "controla" o jogo. Esta pessoa é conhecida como o Mestre de Jogos*, ou simplesmente MJ.

O Mestre de Jogos gera a aventura do mesmo modo que um livro da série de livros-jogos. Mas, como os seres humanos são muito mais adaptáveis que um livro, não há limites para uma aventura. O MJ é uma espécie de "deus" no mundo em que ocorre a aventura. Ele deve descrever as passagens, dizer-lhe como um monstro reagirá a suas decisões, falar pelas criaturas com que você tentar conversar, e assim por diante.

Um Mestre de Jogos ideal deve, primeiro de tudo, estar familiarizado com as regras. Os Caps. 3 a 5 lhe fornecem as regras básicas para o jogo. Essas regras não cobrem *todas* as situações possíveis de um jogo, o que seria impossível, como você irá perceber.

Ele precisa ter, também, uma imaginação fértil. Deve ser capaz de *imaginar* o que está acontecendo e o que pode vir a acontecer e dizê-lo para os jogadores, criando, assim, a atmosfera da aventura.

Por último, um bom Mestre de Jogos deve ter raciocínio rápido. Isso é importante não só para manter o ritmo

* Como a maioria dos RPGs chegados ao Brasil tem origem americana ou inglesa, os aficcionados costumam se referir ao Mestre de Jogos como GM (de *Games Master*) ou DM (de *Dungeon Master*).

acelerado da aventura e não entediar os jogadores, como também para decidir rapidamente se os aventureiros são ou não bem-sucedidos em seus planos. As regras fornecidas aqui lhe dirão como julgar todas as situações comuns que possam vir a surgir – mas logo o MJ descobrirá que os jogadores seguem planos e linhas de ação que não estão incluídos nas regras. Aqui, ele terá de decidir com presteza se um plano funcionará ou não e que dados (caso haja algum) o jogador deve lançar.

## Os Aventureiros

No exemplo que acabamos de usar, você é o único aventureiro. Mas não há razão para não existirem outros aventureiros. Na prática, é um pouco mais difícil controlar uma aventura com mais de seis jogadores. Se houver mais de seis, a tendência é que as decisões sejam sempre tomadas pelas mesmas três ou quatro pessoas, o que leva o grupo a se dividir em dois ou três grupos menores, tornando febril o trabalho do Mestre.

Por exemplo, os aventureiros entram na masmorra como um grupo e estão todos tentando completar a missão definida pelo MJ (no caso, achar o tesouro do Feiticeiro). Cada um deles deve lançar os dados para obter os seus valores de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE Eles terão mochilas para carregar seus tesouros, lanternas para iluminar seu caminho e provisões para lhes restaurar a ENERGIA. Só então devem explorar a masmorra do MJ, lutando ao máximo pela sobrevivência. Em cada situação, seja em uma encruzilhada ou no combate contra um monstro num aposento, eles devem tomar as decisões entre si. Eles anunciam sua decisão ao MJ, que lhes dirá quais são as conseqüências de seus atos. E assim se desenvolve a aventura.



Apesar de o *RPG / Aventuras Fantásticas* ser chamado de jogo, na verdade ele não é um jogo na concepção usual da palavra. Não existem vencedores ou perdedores. Para serem bem-sucedidos, os jogadores devem cooperar mais do que competir. Mas você irá se surpreender como a personalidade de seus amigos se sobressai com o jogo. Um deles pode ser mais ganancioso e querer mais do que a parte do tesouro que a ele caberia; outro pode ser mais covarde, sempre o último a entrar em combate; um terceiro pode ser do tipo "guerreiro louco", que sempre se atira de cabeça em uma luta, sedento de sangue!

## 2
## O MESTRE DE JOGOS

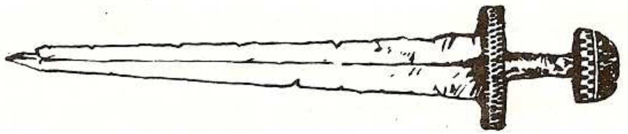
Na verdade, a única coisa que se tem de aprender no *RPG / Aventuras Fantásticas* é como se tornar um Mestre de Jogos. No início, os aventureiros precisam saber pouco sobre as regras, já que eles irão apenas explorar e enfrentar monstros (ou fugir deles). Mas aprender a ser um Mestre de Jogos exige paciência e trabalho pesado de sua parte.

Imagine que você é Zeus, Rei dos Deuses, sentado no topo do Monte Olimpo e vendo-nos, pobres mortais, conduzindo nossas vidas aqui na Terra. Você possui poder total, pode fazer qualquer coisa acontecer. Nós, como seres humanos, estamos à sua mercê, que, apesar de tantos poderes, é um "deus" justo e benevolente, que gosta de seus súditos. Mantém um olho aberto para se certificar de que vivemos de acordo com suas regras, mas dá liberdade para fazermos o que quisermos com nossas vidas.

Esse é o papel do MJ. Como uma espécie de "deus", observa e controla o mundo em que acontece a aventura.

Como você pode imaginar, ser um "deus" não é exatamente uma tarefa simples. É uma habilidade que melhora com a prática e a experiência.

Neste livro são fornecidas duas aventuras prontas. A primeira, *O Poço dos Desejos*, é uma aventura curta





idealizada para Mestres de Jogos iniciantes. *As Galerias Infernais de Shaggradd* é uma aventura mais longa, para Mestres mais experientes. Ambas possuem boas ilustrações, no estilo das usadas nos livros-jogos. Estas ilustrações irão ajudá-los a imaginar a aventura.

Como sugerido nas págs. 238-9, não há razão para que você não invente suas próprias aventuras. Mas, aqui, nos concentraremos em como conduzir sua primeira aventura: *O Poço dos Desejos*.

### O Poço dos Desejos

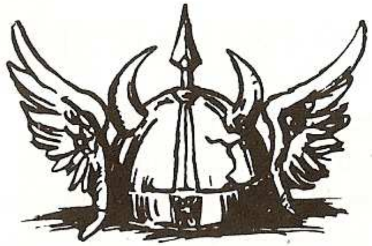
Na pág. 64 você encontrará um mapa completo do cenário, neste caso uma masmorra de 18 aposentos (nem todos os encontros ocorrem em aposentos ou salas, mas, por conveniência, chamaremos cada "área de encontro" de "aposento"). Os jogadores descerão por um poço seco (aposento 1) e, a partir daí, poderão explorar o resto da masmorra.

Cada área do mapa (aposento) é marcada com um número. Esses números correspondem a referências nas páginas seguintes. As referências descrevem o que há, e o que aparenta acontecer, no aposento. Normalmente, na página da esquerda fica uma figura do aposento, que pode ser mostrada aos jogadores. Na página seguinte, há um número de referência e um pequeno mapa de localização (assim, o MJ pode saber onde estão os aventureiros sem que seja necessário voltar ao mapa principal).

O texto está em duas partes. A seção impressa em *itálico* é para ser lida para os jogadores quando eles entram em um aposento. Em seguida (não impressas em itálico), estão as notas do MJ. *Os jogadores não devem, jamais,*

*ver as notas do Mestre de Jogos*. Elas descrevem os monstros, ardis, armadilhas e tesouros que serão encontrados no aposento, assim como regras especiais quanto ao que fazer se os jogadores decidirem fazer tal e tal coisa.

Leia a aventura do Poço dos Desejos inteira. Você notará que ela é semelhante a um livro-jogo, mas com regras levemente alteradas, para permitir que mais pessoas possam jogar e que haja uma maior liberdade de ação.



## Iniciando a aventura

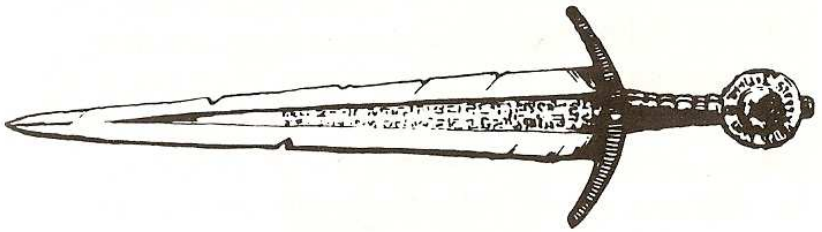
Uma vez que tenha lido *O Poço dos Desejos* várias vezes, você estará familiarizado com os diferentes aposentos e o que ocorre dentro deles. Só então você estará pronto para iniciar uma aventura.

Você deve mostrar aos jogadores como criar seus próprios personagens. Eles determinarão os valores de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE de seus personagens através dos dados (descrito em detalhes no Cap. 3). Também devem ser informados sobre o que estão tentando fazer (neste caso, estão explorando a masmorra à procura de tesouro), e um pouco sobre as regras, mas não muito. Diga-lhes:



- O que representa o valor de HABILIDADE e como isto é usado durante um combate.
- A importância de preservar sua ENERGIA, como podem perder ENERGIA e como restaurá-la.
- Como chegar ao ponto de *Testar sua Sorte*, e como a SORTE pode ser sempre usada em combates.
- Quais são seus equipamentos iniciais: espada, mochila, lanterna, Provisões (e Poções, caso estejam em uma aventura mais adiantada).

Mas isto é tudo o que eles precisam saber! O interessante de *RPG / Aventuras Fantásticas* é não ser necessário dizer muito aos jogadores para que eles entrem no espírito da aventura. Uma vez dentro da masmorra, só é preciso que eles digam ao MJ o que desejam fazer ao serem indagados.



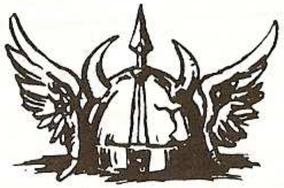
## Conduzindo o jogo

Quando os aventureiros entram em uma masmorra, é seu trabalho, como Mestre de Jogos, controlar a aventura. Você deve se manter informado de onde eles se encontram, e descrever as passagens e as encruzilhadas pelas quais eles transitam. À parte a referência 2 de *O Poço*

*dos Desejos*, os corredores e passagens não são descritos no texto; você deve ter essas informações no seu mapa.

Quando eles entram em um aposento, você deve ler a descrição (em *itálico*) da página à direita. Cobrindo o texto com um pedaço de papel, você deve lhes mostrar o desenho do aposento. Eles, então, devem lhe dizer o que desejam fazer.

É a partir daqui que a arte de ser um Mestre de Jogos fica realmente interessante. Eles podem escolher qualquer coisa. Algumas dessas escolhas (a maioria delas) serão abordadas nas notas do Mestre. Se eles escolherem algumas delas, o texto lhe dirá como lidar com elas. Eles podem escolher uma linha de ação descrita no Cap. 5. Mas, muitas vezes, eles optarão por fazer coisas que não são abordadas em nenhum desses dois lugares. Como você lida com uma situação dessas? Este é um dos aspectos mais trabalhosos, e também mais divertidos, de ser um Mestre de Jogos. Devemos chamar a esse tipo de situação de "Mestre de Jogos Criativo".



## Mestre de Jogos criativo

É impossível fornecer regras para todas as possíveis ações dos jogadores. Ser um bom Mestre de Jogos envolve ser capaz de julgar se os planos de um grupo podem



ser bem-sucedidos ou não. Você pode decidir que determinado plano funciona sem que seja necessário "testar" suas chances de sucesso. Por exemplo, se eles entram em um aposento deixando a porta aberta e vêem um monstro do outro lado da sala, eles podem querer fugir. Na vida real, o monstro provavelmente não seria capaz de alcançá-los a tempo: então, você poderia lhes permitir escapar sem problemas.

Em outras situações, eles podem sugerir planos que venham ou não a funcionar. Você deverá decidir quais são as chances de sucesso. Isso pode envolver *Testar a sorte* de alguém ou jogar os dados contra seus valores de HABILIDADE ou ENERGIA. Em outras situações você deve simplesmente decidir que há 2 chances em 6, ou 4 chances em 6 de que tal plano tenha sucesso, e jogar um dado para decidir se ele funciona ou não.

Como ilustração, digamos que o grupo encontrou um Hobgoblin em um aposento. Eles possuem um pedaço de corda e decidiram que tentarão enganar a criatura. Dois deles ficarão atrás da porta com uma corda estendida de um lado a outro. Um deles colocará de repente a cabeça no vão da porta e jogará frutinhas no Hobgoblin, tentando fazer com que ele fique com raiva e corra atrás do aventureiro. Assim que o Hobgoblin passar pela porta, os outros dois aventureiros puxarão e esticarão a corda. Como um Mestre deve agir em uma situação como essa?

Obviamente, nenhum Hobgoblin gosta de ter frutinhas sendo jogadas sobre ele. Ele provavelmente ficaria bastante enraivecido. Como os Hobgoblins são burros e agressivos, eu daria 5 chances em 6 para que o Hobgoblin em questão persiga seu agressor até o corredor. Eu jogo um dado, o resultado é 3, e declaro que o Hobgoblin

sai correndo do aposento. Se os dois aventureiros serão ou não bem-sucedidos em pegar o Hobgoblin, vai depender exclusivamente de sua energia e destreza. Eu pediria que ambos jogassem dois dados cada um e compararia os totais obtidos com seus totais de ENERGIA. Se eles obtiverem números menores do que os valores de sua ENERGIA, então eles foram bem-sucedidos. Mas, se os números obtidos forem iguais ou maiores do que os valores de sua ENERGIA, então o plano falhou e o grupo se defrontará, no corredor, com um Hobgoblin furioso.

Caso estude o texto da aventura "O Poço dos Desejos", você notará vários exemplos que lhe dizem como julgar se o grupo tomará certas atitudes. Mas não há dúvida que o grupo não restringirá suas escolhas a essas ações. Como Mestre de Jogos, você terá que constantemente tomar decisões à queima-roupa sobre o sucesso de seus planos.

### Habilidade, Energia, Sorte e Probabilidade

Suas quatro medidas são HABILIDADE, ENERGIA, SORTE e o que chamaremos de *Probabilidade*. Quaisquer planos que dependam da habilidade de um aventureiro (o uso de força, inteligência, persuasão etc.) podem



ser decididos jogando-se os dados contra o valor de HABILIDADE (uma jogada cujos números obtidos são menores do que o valor de HABILIDADE do indivíduo significa sucesso). Quaisquer planos que dependam da *sorte* (por exemplo, quais as chances de um aventureiro cair em um buraco e não se machucar ou de sair ferido, ou quais suas chances em um jogo de azar) devem envolver a ação de *Testar a sorte*.

O Mestre de Jogos pode, quando achar necessário, fazer *modificações* nesse lançamento de dados (antes do dado ser lançado), acrescentando pontos de bônus ou impondo penalidades a esse lançamento. Por exemplo, um aventureiro pode estar tentando persuadir um mago a lhe dar algum tesouro. Como Mestre de Jogos você decidiu que o aventureiro terá que jogar contra HABILIDADE, como é descrito abaixo. Mas, como o mago é provavelmente bastante inteligente e pode ver através dos planos do aventureiro, o Mestre pode impor uma penalidade ou "modificar" em 2 pontos o lançamento dos dados, tornando a situação mais difícil de ser bem-sucedida.

O valor de ENERGIA de um aventureiro é uma medida de sua força. Se a ENERGIA de um aventureiro é alta, é mais provável que ele seja bem-sucedido do que se estivesse nas últimas (ENERGIA baixa). Muito poucas situações exigem que se jogue contra a ENERGIA propriamente dita, mas o Mestre de Jogos deve estar sempre atento ao valor da ENERGIA de um aventureiro. Um valor de ENERGIA muito alto ou muito baixo pode ser um fator importante na hora de se decidir quanto ao uso ou não de um modificador.

Quaisquer eventos, ações ou reações que não dependam diretamente dos aventureiros (por exemplo, se um

Hobgoblin irá ou não perseguir um aventureiro além de um aposento) devem ser decididos através de jogadas de Probabilidade. Aqui é que o Mestre decide se uma determinada ação terá 1 chance em 6, 2 em 6, 5 em 6 etc. de acontecer. Então, joga-se um dado para ver se ela acontece ou não. Digamos que o Mestre decide que há 4 chances em 6 de um único Orc com o qual o grupo se deparou tentar escapar. Um dado é lançado. Se o número for 4 ou menor, a ação acontece (neste caso, o Orc consegue escapar deles).

No entanto, certas situações são comuns à maioria dos jogos. O Cap. 5 trata delas uma a uma, em ordem alfabética.

### O Mestre de Jogos em ação

O exemplo a seguir irá ilustrar como uma aventura em *O Poço dos Desejos* pode acontecer na verdade. Perceba como o Mestre de Jogos julga cada situação e, em particular, como ele decide sobre o que acontece quando as escolhas dos aventureiros não estão incluídas nas regras.

Neste jogo, temos três aventureiros: Armstrong (A), Bigneck (B) e Crystal (C). Eles já jogaram os dados para definir os valores de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE no jogo e estão prontos para começar:

| | HABILIDADE | ENERGIA | SORTE |
|---|---|---|---|
| ARMSTRONG | 8 | 23 | 7 |
| BIGNECK | 11 | 20 | 8 |
| CRYSTAL | 8 | 19 | 10 |



O Mestre de Jogos descreveu a introdução da aventura; eles estão de pé, no alto do poço, olhando para baixo.

A: O que a gente pode ver daqui de cima?

MJ: [*Vendo que o poço é profundo e que não há luz no fundo.*] Vocês não podem ver o fundo do poço. Está muito escuro lá embaixo.

C: Estou querendo saber se tem água lá. Vou jogar uma pedra no poço.

MJ: [*Pensando que o poço está seco mas que o fundo ainda tem um pouco de lama.*] Vocês ouvem a pedra bater no fundo do poço, fazendo um fraco som de chapinhar.

C: Parece que é meio enlameado lá embaixo. A corda que está presa no balde aguentaria o peso de uma pessoa?

MJ: Sim.

B: Bem, jogarei a corda até o fundo e descerei por ela.

MJ: OK, você desce pela corda. [*Então, sussurrando para B, para que os outros não possam ouvi-lo.*] Você se encontra no fundo de um poço seco. As paredes estão empastadas de lama seca e o chão sob os seus pés é lamacento. Há, na estrutura do poço, um corredor que leva para o norte. [*Mostre a figura para B.*]

B: Eu grito lá para cima e chamo os outros. OK, Armstrong e Crystal, vocês podem descer. É seguro. Existe uma passagem que leva para o norte.

A: Eu desço pela corda.

C: Eu também.

MJ: Certo. Vocês três estão no fundo do poço. [*Mostra a figura para os três.*]

C: Vamos olhar esta passagem. O que podemos ver?

MJ: Não muito. Está muito escuro. A passagem segue adiante.

A: Vamos seguir pela passagem.
MJ: Todos vocês seguem pela passagem?
B e C: Sim.

MJ: [*Lendo nas notas do Mestre de Jogos, há uma chance de eles darem de cara no chão rochoso porque está muito escuro e eles não acenderam suas lanternas. O MJ joga um dado para cada um deles: os resultados são 4 para A; 1 para B e 5 para C.*] Está muito escuro. Vocês tateiam pela passagem. Bigneck tropeça em uma pedra e cai, arranhando o joelho – perde 1 ponto de ENERGIA. A passagem continua por mais uns 20 metros e então termina em uma porta maciça. As paredes da passagem são rochosas e o chão é lamacento. [*Mostre a figura.*]

B: Deveríamos ter acendido as lanternas. Acendamos as lanternas.
MJ: OK.
A: Como é esta porta? Ela está trancada?
MJ: [*Dando um sorriso matreiro para A.*] Você quer tentar forçá-la?
A: EH...
C: Não. Primeiro a gente vai escutar atrás da porta.
MJ: [*Lê a descrição do aposento 3. Há pássaros voando lá dentro.*] Vocês ouvem um barulho fraco parecido com asas.

C: Um barulho! Mas o quê, parecido com pássaros?
MJ: Pode ser; ou podem ser ratos. Vocês não podem dizer ao certo, mas é esse tipo de barulho.
B: Bom, eu não tenho medo de aves ou ratos. Vamos tentar a maçaneta. Eu seguro a maçaneta e tento abrir a porta.
MJ: Está trancada.
A: Nós não vamos conseguir ir muito mais adiante se não entrarmos neste aposento. Vamos botar a porta abaixo.
B: Sim, é isso aí. Então você tenta. Dê-lhe um bom golpe.

A: Eu tento botar a porta abaixo.
MJ: Jogue dois dados, Armstrong. [*Armstrong obtém um 6. O valor de sua ENERGIA é 8, mas a porta não abrirá.*] A porta range mas não abre. Você perde 1 ponto de ENERGIA, Armstrong. De repente, uma voz profunda ressoa no corredor: "Cuidado, visitantes indesejáveis! Quaisquer pessoas que aqui entrem encaram a morte certa!" A voz parece vir da própria porta.
B: Bem, eu certamente não tenho medo de uma *porta!* Golpeie-a novamente, Armstrong.
A: Não, golpeie *você*. Acabei de perder um ponto de ENERGIA!

B: Tudo bem. Então eu ataco a porta.
MJ: Jogue dois dados. [*O Mestre de Jogos sabe o que irá acontecer, a porta se abrirá bruscamente, mas, até onde interessa ao grupo, esta é apenas mais uma porta comum trancada. Para mantê-los no escuro, eles devem lançar os dados normalmente.*] Quando você investe contra a porta, ela se abre repentinamente. Você entra bruscamente no aposento, tropeça e bate com a cabeça no chão. Perde um ponto de ENERGIA.
B: Como é que eu estou sempre caindo? Tudo bem, o que posso ver dentro do aposento?
A e C: Nós também estamos olhando para dentro do aposento.

*O MJ lê em voz alta a descrição do aposento 3 e mostra o desenho ao grupo. Então, eles começam a discutir o que devem fazer. O MJ lê as notas.*

A: Olá. Eh, nós somos novos por aqui, estamos só visitando. Quem é você?

MJ: Chamam-me de Thrushbeard, por causa dos meus bichinhos de estimação. Quem são vocês? E a quem estão visitando?

A: Ah, nós só estamos dando uma volta por aí....

C: Bom, nós estamos procurando por, eh, Trueblade (lâmina da verdade), um amigo nosso. Você sabe onde ele poderia estar?

MJ: Eu nunca ouvi falar de um *Trueblade* por aqui. Tome, pegue uma noz. [*Ele joga uma noz para cada um dos três.*] Vamos lá, provem. Elas são muito boas!

A: Muito obrigado. [*Sussurrando para seus companheiros.*] Nós devemos comer essas coisas? Elas podem estar envenenadas.

C: [*Sussurra.*] Eu não sei.

B: [*Sussurra.*] Eu não gosto desse nanico. Vamos atacá-lo!

MJ: O que foi que você disse?

B: Eh, nada... [*Sussurra para os outros*] Ora, vamos pular em cima dele.

C: [*Sussurra para B.*] Não, ele pode ser capaz de nos dizer alguma coisa sobre a masmorra. Ele me parece suficientemente inofensivo. [*Para o MJ.*] Diga-nos, Thrushbeard, o que há além dessas portas?

MJ: Ora, vamos. Comam suas nozes. Vocês pensam que estou tentando envenená-los? Isso não é muito amigável, não é? Eu as venho comendo desde cedo!



A: Tudo bem, eu experimento uma de suas nozes. Ponho a noz na boca e como.

MJ: [*Joga um dado para ver se ela está boa ou não. O resultado é 5. A noz está boa.*] Você mastiga a noz. Ela é bastante saborosa. Thrushbeard diz: "Assim está melhor. Agora, vocês dois."

B e C: Tudo bem, nós dois comemos nossas nozes.

MJ: [*Joga um dado para cada um dos dois. Obtém um 1 e um 4.*] A noz de Bigneck tem gosto amargo e lhe dá dores no estômago. Perde 1 ponto de ENERGIA. A noz de Crystal tem gosto bom. Thrushbeard sorri e diz: "Assim está melhor. Eu gosto de dividir minha comida com amigos. Vocês desejam saber sobre as outras portas? Bem, vocês não encontrarão nenhum outro amigo aqui embaixo, eles são todos maus. Se forem pela porta norte, vocês estarão indo na direção das câmaras internas. Mas, se vocês estão tentando encontrar o Rei, estão perdendo seu tempo. Vocês não podem chegar até ele sem ter a Chave de Cristal. De qualquer modo, foi bom ter conversado com vocês.

B: [*Murmura para os outros.*] Ele me deu uma noz estragada, não foi? Vamos matá-lo!

C: [*Sussurra para B.*] Não seja burro. Não vamos ganhar nada se o matarmos. [*Para o MJ.*] Obrigado, Thrushbeard. É, vamos seguir nosso caminho agora. Falando nisso, não creio que você possa nos dizer *onde* está a Chave de Cristal, pode?

MJ: Eu o diria, se pudesse. Mas não sei onde ela está.

*O grupo decide iniciar uma busca pela chave. Eles deixam o aposento de Thrushbeard pela porta oeste. O MJ vai para o aposento 12.*

MJ: Vocês andam por um corredor que vai findar, pouco mais adiante, em uma porta de madeira.

A: Eu vou até a porta e tento escutar.

MJ: [*Verifica suas notas.*] Você não ouve nada.

A: Eu tento a maçaneta.

MJ: [*Verifica a seção Portas do Cap. 5. Lança um dado, o resultado é 3. A porta está destrancada.*] A maçaneta gira, a porta está destrancada.

A: Eu, *lentamente*, abro a porta e olho para dentro.

B e C: Todos olhamos.

*O MJ lê em voz alta a descrição do aposento 12 e lhes mostra a figura.*

A: Isso me parece um pouco suspeito. Será que devo entrar e dar uma olhada no fosso?

C: Não. Vamos voltar para o aposento de Thrushbeard e tentar uma das outras portas.

A: Tá bom. Nós voltamos.

MJ: Certo. Vocês andam pelo corredor e entram no aposento. Thrushbeard olha surpreso para vocês e diz: "Vocês de novo? Pensei que tinham ido embora."

A: Nós resolvemos tentar a porta leste. Tudo bem?

MJ: Claro! Vão em frente!

E assim continua a aventura. A partir desta pequena ilustração, você pode ver como é importante manter o jogo fluindo e como é essencial *incorporar os papéis* durante o jogo. O MJ deve estar alerta para o que está acontecendo e o que possa vir a acontecer. E o Mestre tem que *ser* Thrushbeard enquanto ele conversa com o grupo.



## Outras coisas essenciais para um Mestre de Jogos

O exemplo acima deve lhe dar uma boa idéia de como uma aventura pode acontecer realmente. Leia a aventura "O Poço dos Desejos" (págs. 64-119) várias vezes até estar familiarizado com os aposentos e com o que pode acontecer. Então, leia as seções abaixo. Quando tiver terminado de ler este capítulo, você já deve ter uma boa idéia do que é um Mestre de Jogos.

### *Dados*

Você deve ter, no mínimo, quatro dados de seis faces para o jogo. Sendo o Mestre de Jogos, você constantemente precisará de dois deles, já que você joga os dados muitas vezes. Os outros dois são para os aventureiros. Os dados podem ser os usados em qualquer jogo de tabuleiro e são facilmente encontrados em lojas.

Você logo perceberá que, se lançar os dados somente quando for pedido nas regras, você estará deixando que os aventureiros saibam mais do que deveriam sobre a aventura. Por exemplo, se eles estão revistando um aposento à procura de uma porta secreta na parede norte e você só lança os dados quando alguém diz: "Estou procurando na parede norte", vai ficar muito óbvio que existe alguma coisa nessa parede, e não em uma das outras. Você precisará fazer muitos lançamentos falsos durante o andamento do jogo. Se assim o fizer, os aventureiros jamais saberão quando um lançamento de dados significa ou não alguma coisa.

Sobre a questão dos dados, note que em muitos dos aposentos do "Poço dos Desejos" diz-se que tal e tal coi-

sa tem 1 chance em 6 ou 4 chances em 6 de acontecer. O que significa que você precisa jogar um dado para saber se isso acontecerá ou não. Peguemos como exemplo o aposento 3: "... cada noz tem 1 chance em 6 de estar ruim..." Como MJ, você terá que dizer aos aventureiros que o anão jogou uma noz para cada um deles e está tentanto persuadi-los a comê-las. Quando todos tiverem comido uma, o Mestre deve, secretamente, testar se a noz está boa ou ruim. Cada noz tem 1 chance em 6 de estar ruim (e causar penalidades em sua ENERGIA). Então o MJ joga um dado. Se o resultado for 1, a noz está ruim. Se o resultado for qualquer outro número, a noz está boa. Isso deve ser repetido com cada noz ingerida. Se as chances forem maiores (veja o aposento 10, onde há 4 chances em 6 de um Octopus atacar), então existem mais chances de o fato acontecer. No caso do Octopus citado acima, uma jogada que resulte em 1, 2, 3 ou 4 fará com que a criatura ataque. Esta é uma maneira mais fácil de descrever as situações possíveis sem dizer: "Jogue um dado. Se o resultado for 1, 2, 3 ou 4, o Octopus ataca".

### *Registros*

Você também precisará registrar as vezes em que ocorrem combates e o que está acontecendo. Para registrar coisas desse tipo, você deve ter papel e lápis para fazer anotações. Em outras palavras, seu *kit* de Mestre de Jogos constará de: dois dados, lápis, papel, um relógio e este livro.

Os aventureiros precisarão de: *Folha de Aventuras* de cada um deles, lápis, papel para os mapas (de preferência papel quadriculado) e no mínimo dois dados para serem usados por eles.



### *Atmosfera*

Um bom Mestre de Jogos é aquele que consegue montar uma boa "atmosfera" no jogo. Isso não é algo que venha naturalmente, mas uma habilidade conquistada através da experiência e uma certa familiaridade com as regras. Você precisa ter um "gosto" pelo jogo e ser rápido o suficiente para reagir imediatamente às instruções dadas pelos aventureiros. Se eles sugerirem uma linha de ação que não está descrita nas notas, um bom Mestre rapidamente adaptará a situação para que ocorra uma situação realista. Até certo ponto, isso significa colocar as coisas em perspectiva, especialmente quando os aventureiros estão conversando com uma criatura que eles acabaram de encontrar. A única regra que pode ser dita aqui é: imagine que esta é uma situação real – o que *poderia* acontecer? Como MJ, você é "deus" e tudo o que disser está bem dito. Mas deve ser realista.

Para montar uma atmosfera, você deve ser um pouco ator. Quando o Anão no aposento 3 conversar com os aventureiros, faça uma "voz de anão". O Anão ficará bastante chateado porque os aventureiros suspeitam das nozes. Mostre isso no jeito como você fala com eles (como o Anão). Quando o grupo entrar no aposento 4 e tocar qualquer coisa (causando um som retumbante), seja bem dramático quanto ao som "retumbante". Quando entrarem no aposento 5 e encontrarem Nandras, fale com eles em um tom confiante (como se você fosse Nandras);

Nandras sabe que não pode ser ferido. Logo, logo, você estará familiarizado com essa maneira de agir.

### *Tempo*

Muitas das instruções de "O Poço dos Desejos" envolvem tempo. Você deveria ter um relógio. Se, por exemplo, o grupo entrar no aposento 5, você terá que anotar a hora exata em que eles passaram pela porta. Exatamente um minuto depois disso é que o quarto de Nandras começará a se materializar. Se eles matarem a Múmia do aposento 6 mas não a queimarem, ela voltará à vida exatamente vinte minutos depois de ser morta. Você precisa se lembrar de tudo isso.

## 3
## OS AVENTUREIROS

Se você estiver se sentindo bastante seguro de suas habilidades como Mestre de Jogos, então você está pronto para jogar. Só o que falta é preparar os outros jogadores, que serão, na aventura, os "personagens" ou "aventureiros" do jogo.

Antes de se iniciar o jogo, eles devem determinar suas forças e fraquezas. Os jogadores que tiverem lido algum dos livros-jogos da Série Aventuras Fantásticas já estarão familiarizados com o procedimento de determinar os pontos de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE de cada aventureiro.

### Folha de Aventuras

Na página seguinte há uma *Folha de Aventuras*. Cada um dos jogadores deve possuir uma cópia desta folha. Se você puder trazer fotocópias, é permitida a reprodução desta folha (para ser usada somente em seus próprios jogos); caso contrário, use folhas de papel em branco para fazer as anotações.

Entregue os dados aos jogadores e instrua-os sobre como "criar seus personagens" e anotar os pontos obtidos na *Folha de Aventuras*.

Por fim, diga aos aventureiros quais são seus equipamentos (veja págs. 41-2), que também deverão ser anotados na *Folha de Aventuras*.

# FOLHA DE AVENTURAS

| HABILIDADE *Habilidade Inicial =* | ENERGIA *Energia Inicial =* | SORTE *Sorte Inicial =* |
|---|---|---|

| EQUIPAMENTOS | OURO |
|---|---|
| | JÓIAS |
| | POÇÕES |
| | PROVISÕES RESTANTES |

## QUADROS DE ENCONTROS COM MONSTROS

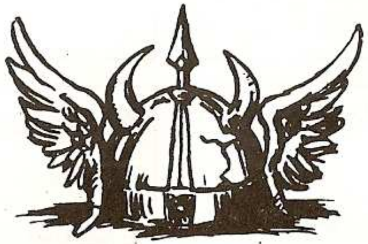
| | | |
|---|---|---|
| *Habilidade =* <br> *Energia =* | *Habilidade =* <br> *Energia =* | *Habilidade =* <br> *Energia =* |
| *Habilidade =* <br> *Energia =* | *Habilidade =* <br> *Energia =* | *Habilidade =* <br> *Energia =* |
| *Habilidade =* <br> *Energia =* | *Habilidade =* <br> *Energia =* | *Habilidade =* <br> *Energia =* |
| *Habilidade =* <br> *Energia =* | *Habilidade =* <br> *Energia =* | *Habilidade =* <br> *Energia =* |

E estão todos prontos para a aventura. Simples assim!

Sem dúvida, eles vão perguntar sobre as regras desse jogo. Mas você não precisa dizer muito, já que eles só vão decidir como agir conforme você for descrevendo os arredores. Dizer-lhes bem pouco sobre as regras é, na verdade, bem realista. Imagine que eles são aventureiros de verdade e que esta é sua primeira missão. Sendo jovens inexperientes, eles certamente tomariam algumas atitudes ruins e cometeriam alguns erros. No entanto, eles aprenderiam muito com essa primeira aventura e, em uma segunda missão, seriam bem mais sábios.

Essa é uma das boas coisas dos jogos de fantasia. Os iniciantes não precisam saber muito das regras e o jogo rapidamente se inicia. Os jogadores aprendem as regras conforme seguem em frente – quanto mais experiência tiverem, melhores jogadores eles se tornam.

Você terá que explicar aos jogadores um pouco sobre os pontos de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE quando eles criarem seus personagens. E também precisarão saber um pouco sobre como lutar contra monstros, o que é descrito no próximo capítulo.





## Habilidade

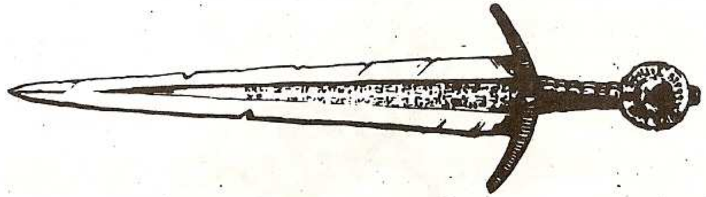
A HABILIDADE *de um aventureiro é determinada jogando-se um dado e somando 6 ao resultado obtido.*

Os pontos de HABILIDADE indicam a habilidade de um aventureiro em diversas áreas: esgrima e habilidades gerais de luta; solução de problemas; força; inteligência; etc. Quanto maior a HABILIDADE, melhor.

## Energia

A ENERGIA *de um aventureiro é determinada jogando-se dois dados e somando 12 ao resultado obtido.*

ENERGIA é uma medida da força do personagem; quanto maior, melhor. Ela representa musculatura, vontade de sobreviver, determinação e constituição geral. Ferimentos e exaustão gradualmente reduzem a ENERGIA de um aventureiro, apesar de ela poder ser recuperada (por exemplo, ao comer Provisões). Um aventureiro morre se seus pontos de ENERGIA forem reduzidos a zero. Por isso, tenha cuidado.



## Sorte e Testando a Sorte

*A* SORTE *de um aventureiro é determinada jogando-se um dado e somando 6 ao resultado obtido.*

A SORTE é um fato comum em *Aventuras Fantásticas*. Quanto maiores forem os pontos de SORTE mais sortudo é esse personagem. Algumas vezes, durante a aventura, pode ser pedido a um aventureiro para *Testar a Sorte*, para determinar se uma dada situação pode ser convertida a favor ou contra ele.

O procedimento para *Testar a Sorte* é o seguinte: o aventureiro deve lançar dois dados e comparar o total obtido com os seus pontos de SORTE. Se o número obtido for *igual ou menor que* seus pontos de SORTE, o aventureiro foi sortudo e o resultado é a seu favor. Mas, se o número obtido for *maior que* seus pontos de SORTE, então o aventureiro foi azarado e o resultado é contra ele.

A cada vez que a SORTE for usada desse modo, o aventureiro deve reduzir um ponto do seu total de SORTE (na *Folha de Aventuras*), não importando se o aventureiro foi sortudo ou azarado. Desse modo, você perceberá que, quanto mais se usar a SORTE, mais arriscado se torna usá-la no futuro.

A SORTE pode ser reposta quando você encontra ou usa certos artefatos tais como Feitiços da Sorte, Poções, e assim por diante.

A SORTE também pode ser usada em combates, dependendo da vontade do jogador, para aumentar ou diminuir os efeitos de ferimentos. Isso é explicado no próximo capítulo.

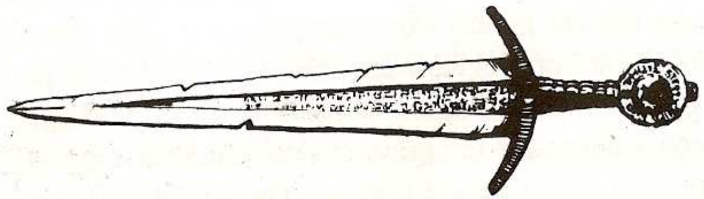
## Restaurando Habilidade, Energia e Sorte

### *Habilidade*

Os pontos de HABILIDADE de um jogador não irão mudar muito durante uma aventura. Algumas armadilhas ou penalidades especiais podem diminuir a HABILIDADE. Alguns Feitiços Mágicos ou Armas Mágicas podem aumentar a HABILIDADE. Mas, no caso de Armas Mágicas, lembre-se que apenas uma arma pode ser usada de cada vez! Um jogador não pode ganhar dois bônus de HABILIDADE porque está carregando duas Espadas Mágicas. Beber uma dose da Poção de Habilidade restaurará os pontos de HABILIDADE do jogador até o valor *inicial*.

### *Energia*

A ENERGIA de um jogador mudará constantemente durante uma aventura, uma vez que monstros, exaustão e



penalidades cobram seu preço. A ENERGIA é restaurada comendo-se Provisões. Cada jogador inicia o jogo com um certo número de Provisões, que podem ser comidas (quase) a qualquer hora da aventura. Comer Provisões restaura 4 pontos de ENERGIA. Como o número de "unidades" de Provisões é limitado, os jogadores devem ser cuidadosos quanto ao consumo de Provisões. Lembre-se que o valor *inicial* da ENERGIA do jogador *jamais* pode ser ultrapassado.

A ENERGIA também pode ser restaurada até o valor *inicial* ao beber-se uma dose da Poção de Força.

### *Sorte*

A SORTE de um jogador diminui em um ponto a cada vez que ele *Testa a Sorte*. Existem dois modos de se recuperar a SORTE. Em certas situações em que o jogador foi particularmente afortunado (encontrou uma chave que é a única passagem possível para o aposento do tesouro, por exemplo), o MJ deveria premiá-lo com um *Bônus de Sorte* (normalmente entre 1 e 3 pontos de SORTE). Lembre-se que o valor da SORTE *inicial* não deve ser ultrapassado.

A SORTE também pode ser recuperada ao beber-se uma dose da Poção da Fortuna. Ela recuperará a SORTE até seu valor *inicial e* aumenta o valor inicial *permanentemente* em um ponto. Por exemplo, se o valor da SORTE *inicial* de um jogador era 9 e ele foi reduzido para 5 (ao *Testar a Sorte*), então beber uma dose da Poção da Fortuna adicionaria um ponto ao valor inicial *antigo* (9) e recuperaria a SORTE até o *novo* valor inicial (10).



## Mapear

Os jogadores podem julgar inútil manter um mapa das áreas já exploradas, mas, como provavelmente seu objetivo será o de sair da masmorra com tanto tesouro quanto for possível, eles precisarão ser capazes de voltar à entrada, e isso não será fácil se eles não possuírem um mapa.

Eles podem fazer seu próprio mapa em uma folha de papel (papel quadriculado é bastante útil). Mas eles precisam decidir, antes de tudo, quem guardará o mapa. Se o guardião do mapa morrer durante a aventura, o resto do grupo pode recuperar o mapa. Mas se o guardião do mapa desaparecer, ou de algum modo se separar do grupo (por exemplo, cair através de uma porta-armadilha ou num fosso), o mapa desparece com ele. Se isso acontecer, o MJ deve tirar o mapa dos jogadores. O resto do grupo vai ter que confiar em sua memória para encontrar o caminho de volta!

## Equipamento

Cada jogador iniciará o jogo com uns poucos itens de equipamento essenciais a qualquer aventureiro.

- Uma espada
- Uma mochila
- Uma lanterna
- Provisões
- Poções de Habilidade, Força ou Fortuna (opcional)

*Espada.* A espada é a mais comum e a mais útil das armas. Se um jogador perder sua espada, ele estará seriamente enfraquecido durante os combates.

*Mochila.* A mochila é um saco grande usado para guardar tesouros ou quaisquer artefatos encontrados durante o caminho.

*Lanterna.* Essencial para masmorras e aventuras noturnas, permite aos jogadores enxergar o caminho. Uma lanterna contém combustível suficiente para uma aventura. Aventuras que ocorram na superfície, durante o dia, não têm necessidade de lanternas.

*Provisões.* Para recuperar os pontos de ENERGIA, pode-se comer e beber a qualquer instante na aventura. As provisões são medidas em unidades (equivalentes a uma refeição) e o MJ deve decidir o número de Provisões iniciais permitidas aos aventureiros. Isso dependerá do tamanho do cenário. Como um guia grosseiro, o Mestre deveria permitir 2 Provisões para aventuras curtas e 10 para aventuras longas. O MJ também deve aprovar a hora em que as Provisões são comidas. Não é permitido comer durante um combate, mas comer Provisões em um corredor calmo, tudo bem.

*Poções.* Por opção do MJ, cada jogador pode levar uma Poção de Habilidade, Energia ou Sorte (à escolha). Cada Poção tem duas doses e cada dose irá recuperar a HABILIDADE, ENERGIA ou SORTE do jogador até o valor *inicial*.

# 4
# LUTANDO COM MONSTROS

Cada criatura possui um número para HABILIDADE, ENERGIA e ATAQUES, que estão escritos nas partes importantes da aventura.

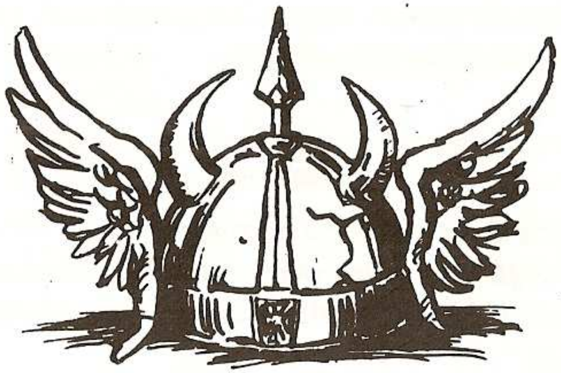
Os pontos de HABILIDADE e ENERGIA são, para os monstros, exatamente o mesmo que para os aventureiros. Os ATAQUES são uma nova característica, introduzida aqui para que possa haver mais de um aventureiro envolvido em um combate. ATAQUES é o número de aventureiros com que um monstro pode lutar *ao mesmo tempo*. A maioria dos monstros possui somente um ataque, o que significa que pode lutar com um aventureiro por vez. No entanto, monstros mais fortes terão dois ataques ou mais. Isso significa que eles podem lutar com dois ou mais aventureiros ao mesmo tempo. Essa parte será explicada em maiores detalhes mais adiante.

## Combates

A seqüência de combate é a seguinte:

1. O MJ joga dois dados para a criatura e soma esse valor a sua HABILIDADE. Esta é a Força de Ataque da criatura.
2. O aventureiro joga dois dados e soma esse valor a sua HABILIDADE. Esta é a Força de Ataque do aventureiro.
3. Se a Força de Ataque da criatura for maior do que a do aventureiro, então ele foi ferido. O aventureiro deve diminuir 2 pontos de seus pontos de ENERGIA. Pode-se usar a SORTE aqui para se diminuírem os efeitos do ferimento (veja adiante).

4. Se a Força de Ataque do aventureiro for maior do que a da criatura, então ele a feriu. O MJ deve deduzir 2 pontos dos pontos de ENERGIA da criatura. O aventureiro pode usar a SORTE aqui para causar um estrago maior (veja adiante).
5. Se as Forças de Ataque forem iguais, então ambos conseguiram evitar o golpe. Nenhum dos dois saiu ferido.
6. Depois de terem sido feitos os ajustes nos pontos de ENERGIA (se houver algum a ser feito), essa série de ataque está completa. Começa então a próxima série de ataque (repetir os passos de 1 a 5).
7. Essa ação continua até que a ENERGIA de um dos dois, do aventureiro ou da criatura, tenha sido reduzida a zero (morte).



### Fuga

Em algumas situações, o Mestre pode permitir que os aventureiros fujam de um combate (veja também pág. 54). Se um aventureiro deseja *escapar* de um combate, e o MJ o permite, a criatura irá, automaticamente, infligir



um último ferimento enquanto o aventureiro foge (diminuir 2 pontos da ENERGIA – mas a SORTE também pode ser usada normalmente). Esse é o preço da covardia.

### Usando a sorte em combates

Os aventureiros sempre têm a opção de usar a SORTE durante um combate, tanto para infligir um ferimento mais sério a uma criatura como para tentar minimizar os efeitos de um ferimento sofrido por eles.

Se um aventureiro tiver acabado de ferir uma criatura, ele pode *Testar a Sorte* normalmente (veja págs. 38-9). Se o aventureiro tiver sorte, o ferimento causado foi maior e a criatura deve perder 2 pontos extra de sua ENERGIA. Se o aventureiro for azarado, então o ferimento não passou de um arranhão e deve-se dar um ponto de ENERGIA para a criatura (ou seja, ela perdeu somente 1 ponto de ENERGIA, em vez de 2 pontos).

Se um aventureiro acabou de ser ferido por uma criatura, então ele pode *Testar a Sorte* também. Nesse caso, se o aventureiro tiver sorte, ele recupera 1 ponto de ENERGIA (ou seja, perde somente 1 ponto de ENERGIA, em vez de 2 pontos). Se o aventureiro for azarado, então o ferimento foi mais grave e deve-se deduzir 1 ponto *extra* da ENERGIA.

Lembre-se que em ambos os casos o aventureiro *Testou a Sorte*, e você deve reduzir 1 ponto dos seus pontos de SORTE.

### Combates múltiplos

Todos os combates, *exceto* aqueles em que *um* aventureiro luta com *um* monstro, são combates múltiplos. Em

*RPG / Aventuras Fantásticas*, a maioria dos combates será de Combates Múltiplos.

Os procedimentos atuais de combate são os mesmos para todos os combates, múltiplos ou não. Ambos os lados jogam para definir sua Força de Ataque, comparam-nas, reduzem os pontos de ENERGIA perdidos etc. Porém, quando mais de dois oponentes estão lutando, a *Ordem de Combate* (quem luta com quem) é importante.

A Ordem de Combate é decidida de acordo com uma regra geral em que todos (inclusive as criaturas) que desejam entrar em uma luta devem lutar cada Série de Ataque. Essa regra geral é melhor explicada, através de exemplos, mais adiante.

A característica ATAQUES de uma criatura é utilizada somente em Combates Múltiplos. Esse número é o número máximo de aventureiros que uma criatura pode atacar em uma Série de Ataque. Um valor de ataque igual a 1 significa que ela só pode atacar um adversário a cada Série de Ataque. Já um valor igual a 3 permite que a criatura ataque 3 aventureiros em uma Série de Ataque. O número de ATAQUES dos aventureiros é, automaticamente, 1.

Eis aqui três exemplos que cobrem grande parte das situações surgidas nas aventuras do *RPG / Aventuras Fantásticas*.

*Exemplo 1: três Aventureiros contra um Goblin.*

Três aventureiros estão cercando, em um aposento, um pobre e solitário Goblin. Eles atacam. O Goblin tem o valor de ATAQUES de 1, o que significa que ele pode atacar um aventureiro por Série de Ataque.

Antes de tudo, o MJ deve decidir qual dos aventureiros será atacado pelo Goblin. Normalmente, isso é feito



através de um lançamento de dados onde, por exemplo, 1-2 significam que o escolhido será o aventureiro A, 3-4 o alvo será B, e 5-6 será C. Digamos que o Mestre obteve um 5. Nesta a série, o Goblin atacará o aventureiro C.

Então, o MJ joga dois dados para determinar a Força de Ataque do Goblin. C também joga dois dados para determinar sua própria Força de Ataque. Os ferimentos (se houver algum) são anotados normalmente. A Força de Ataque do Goblin é anotada para que possa ser comparada com a dos outros aventureiros.

A e B jogam dois dados cada um e dizem suas Forças de Ataque, respectivamente. Se uma ou ambas forem maiores do que a Força de Ataque do Goblin, então a criatura foi ferida e a contagem dos danos causados pelos ferimentos é exatamente igual à contagem usual. Mas, se o resultado de um deles (ou de ambos) for *menor que* a Força de Ataque do Goblin, *eles não serão atacados*. O Goblin não pode atacá-los se o seu número de ATAQUES for 1. Ele só poderia atacar um aventureiro e ele já atacou C. Desse modo, nem A nem B serão feridos, não importa a diferença existente entre as Forças de Ataque, pois o Goblin está incapacitado de atacá-los.

Na próxima Série de Ataque, o MJ novamente jogará os dados para decidir se o Goblin atacará A, B ou C, e os procedimentos são todos repetidos. Note que o MJ *não* tem que escolher um aventureiro ao acaso. A decisão final de quem o Goblin irá atacar é do Mestre (afinal de contas, o MJ *é* o Goblin). Pode ser que um dos aventureiros tenha roubado o tesouro da criatura; neste caso, o Goblin estaria mais inclinado a atacar esse aventureiro.

*Exemplo 2: quatro Aventureiros contra um Octopus Gigante*

Esse é um encontro que pode acontecer durante a aventura *O Poço dos Desejos*. Novamente, temos alguns aventureiros contra um único monstro, mas desta vez o monstro possui um número de ATAQUES de 8. Ou seja, o Octopus pode atacar até oito aventureiros de uma vez.

Mas, se o número de ATAQUES de um monstro for maior que o número de aventureiros, *isso não significa que ele realiza ataques extras*. O número de ataques realizados é igual ao de aventureiros atacados. O número de ataques de um monstro não é uma indicação automática do número de ataques realizados em cada série.

Os aventureiros caem na água e o MJ anuncia que cada um deles sente alguma coisa envolvendo-os pelas pernas. À sua frente, uma grande cabeça bulbosa surge da água e o Octopus ataca. O MJ joga dois dados para o Octopus, soma a sua HABILIDADE e diz a Força de Ataque da criatura. Este valor será *o mesmo para todos os aventureiros*. Cada um dos quatro jogará então os dados para determinar sua própria Força de Ataque. Aqueles que obtiverem números menores que o do Octopus serão feridos, e os que obtiverem números maiores terão acertado e ferido a criatura. Após serem feitas as diminuições nos pontos de ENERGIA, começará uma nova Série de Ataque.

Note que a Força de Ataque do Octopus é comparada à dos quatro aventureiros. Ele poderia lutar com até oito aventureiros por vez. O Goblin do exemplo anterior podia lutar com apenas um. Se nove aventureiros tivessem



atacado o Octopus, o Mestre teria que decidir qual dos aventureiros *não* seria atacado pela criatura, e o aventureiro em questão faria um ataque "seguro" contra a criatura.

Note, também, que o Octopus jogou os dados somente uma vez, para obter sua Força de Ataque, e não quatro vezes; e ele não pode usar os quatro ataques restantes para lutar duas vezes contra um mesmo aventureiro em uma série.

*Exemplo 3: dois Aventureiros contra dois Calacorms e um Esqueleto*

Neste exemplo, há mais monstros que aventureiros. Os Calacorms possuem número de ATAQUES de 2, enquanto os Esqueletos possuem número de ATAQUES de 1.

Quando mais de um monstro estiver envolvido em um combate, o MJ deve primeiro perguntar aos aventureiros com que monstros desejam lutar. Digamos que A escolhe o primeiro Calacorm e B escolhe o Esqueleto.

Os monstros selecionados lutarão com seus atacantes e os monstros restantes atacarão normalmente um aventureiro escolhido ao acaso (jogue uma moeda ou um dado, mas não se esqueça de ser um MJ discreto).

Nesse caso, a luta entre A e o Calacorm é normal e a luta entre B e o Esqueleto também. Digamos que o segundo Calacorm decidiu atacar B. Esse será um ataque "seguro". Compare a Força de Ataque do Calacorm com a de B (já sabida). Se a Força de Ataque do Calacorm for maior, ele fere B. Se ela for menor, nem ele acerta nem ficará ferido, uma vez que B já utilizou seu único ataque contra o Esqueleto.

Este exemplo é interessante se ambos os aventureiros decidirem atacar o mesmo Calacorm. Possuindo dois ATAQUES, o Calacom joga os dados uma vez e obtém o valor de sua Força de Ataque, que será utilizada contra os aventureiros. O outro Calacorm e o Esqueleto podem, então, realizar ataques "seguros" contra eles.

# 5
# LIDANDO COM SITUAÇÕES COMUNS

Segue-se uma lista das situações comuns à maioria dos aventureiros, e maneiras como lidar com elas.

## Suborno

A maioria dos monstros com alguma inteligência vale Ouro. Depende somente do MJ se um monstro está ou não aberto a subornos e quanta informação será fornecida por uma determinada quantia. Como regra geral, jogue um dado. Essa será a quantidade de moedas de Ouro pedidas pelo monstro. Se o grupo não puder pagar tanto, ou oferecer menos, defina uma Probabilidade (1 chance em 6, 3 em 6 etc.) para testar se o monstro aceitará ou não uma oferta menor e jogue o dado.

Os monstros normalmente fornecerão somente pistas e pedaços de informação em troca de suborno. Eles não vão entregar o jogo ao grupo dando-lhes a direção correta de como chegar até o tesouro principal. Novamente, depende do MJ quanta informação será dada.

Os subornos não precisam ser somente oferecidos em troca de informação. Em troca de Ouro, um monstro pode ser persuadido a soltar um prisioneiro, dar ao grupo um item de equipamento particularmente útil ou ajudá-los em um combate.

## Carregar equipamento

Os aventureiros não podem carregar equipamentos demais. O Mestre deve prestar atenção em tudo o que eles

estão carregando. Quem estiver carregando uma mochila cheia, não poderá levar mais nada a não ser que se desfaça de um de seus itens para levar um outro objeto. Regra geral, não permita que os aventureiros carreguem mais que 10 itens cada, sem contar com o Ouro e as Provisões.

Itens grandes contam como mais de um item. Por exemplo, não seria realista um aventureiro carregar 10 arcas cheias de tesouro. Eis aqui mais uma coisa que fica a critério do Mestre.

## Portas

### *Portas trancadas*

As portas podem estar destrancadas, trancadas ou trancadas magicamente. Portas trancadas magicamente exigem um feitiço ou estarem sob o poder de um feiticeiro para serem abertas. Em ambos os casos, elas não poderão ser abertas por meios normais. Nas aventuras incluídas neste livro, todas as portas trancadas magicamente estão anotadas no texto. Portas comuns têm 2 chances em 6 de estarem trancadas. Jogue um dado para cada porta; um resultado de 1 ou 2 significa que a porta está trancada, um resultado de 3-6, que a porta está destrancada.

### *Abrir portas*

Portas destrancadas podem ser facilmente abertas ao se virar a maçaneta. Portas trancadas magicamente só podem ser destrancadas através de magia.

Portas trancadas podem ser abertas com a chave certa ou serem postas abaixo. Somente um aventureiro por vez pode investir contra uma porta. Para botar uma porta abaixo, o aventureiro deve lançar dois dados. Se o número obtido for menor que sua HABILIDADE, a porta vai abaixo. Se o resultado for igual ou maior que sua HABILIDADE, então a porta permanece de pé. O aventureiro pode fazer nova investida, mas, dessa vez, é somado um modificador: soma-se 1 ponto ao resultado do dado. Na segunda tentativa, são somados 2 pontos, e assim por diante.

A cada vez que um aventureiro tentar derrubar uma porta (incluindo a primeira), ele deve reduzir 1 ponto de ENERGIA.

### *Portas secretas*

Portas secretas são entradas escondidas de tal modo que apenas um exame cuidadoso pode encontrá-las. Para *detectar* uma porta secreta, o MJ deve jogar dois dados e obter um número menor do que a HABILIDADE do aventureiro (veja em Examinar, págs. 58-9). Se for bem-sucedido, o aventureiro encontrará a entrada, mas não saberá como abri-la. Encontrar o trinco secreto que abre tal porta é um caso de SORTE. Para encontrar o trinco que abrirá a porta, o aventureiro deve *Testar a Sorte* e ser bem-sucedido nessa tentativa.

## Fuga

De acordo com as regras fornecidas no Cap. 4, os aventureiros podem *fugir* de um combate ao custo de um ferimento extra. Como Mestre, você está em posição de lhes dizer se eles podem ou não *fugir* de um determinado combate. Se um monstro tiver encurralado os aventureiros em um corredor sem saída ou no canto de um aposento, não será possível *fugir*. Se os aventureiros disserem que desejam fugir, você deve decidir se é possível que eles consigam ou não escapar.

Alguns monstros, os mais inteligentes, podem tentar *fugir*. As regras para os monstros que estão *fugindo* são exatamente as mesmas que as dos aventureiros.

## Quedas

Um aventureiro corre o risco de sofrer ferimentos se cair de um muro ou em um fosso. De um modo geral, as pessoas podem cair de 2 metros sem sofrer danos. Mas cair de uma árvore ou de um edifício normalmente implica ferimentos. E a morte é inevitável se a queda for de mais de 50 metros.

A extensão de um ferimento é calculada pelo tamanho da queda e pela SORTE. Para decidir se um aventureiro que caiu está ferido e quão ferido está, ele deve *Testar a Sorte*. É somado um modificador de 1 ponto a cada 10 metros de queda. Desse modo, serão somados 3 pontos ao número do dado em uma queda de 30 metros. Uma jogada *azarada* significa que o aventureiro se feriu.

O número de pontos de ENERGIA perdida é 1 + (1 para cada 10 metros de queda). Se um aventureiro tiver uma queda de 30 metros e for azarado, ele perderá 4 pontos de ENERGIA.

## Perda de arma

Se um aventureiro perder sua espada e não possuir uma arma de reserva, ele perderá 4 pontos de HABILIDADE até que encontre uma nova arma.



## Movimentação

No *RPG / Aventuras Fantásticas*, a movimentação é definida segundo a conveniência. Uma vez que o jogo consiste em instruções/descrições entre os aventureiros e o Mestre, não há rodadas. Depende do MJ certificar-se de que está sendo mantido algum tipo de controle quanto à movimentação. Se, por exemplo, os aventureiros estão em um longo corredor e lhe dizem: "Continuamos a seguir pelo corredor", escolha alguns momentos convenientes para rever seus desejos, tais como: "Certo, vocês estão na metade do corredor. Vocês querem continuar?" Como um guia ruim, pare a cada 20 metros e verifique suas instruções. Esse tipo de atitude é particularmente importante em longos corredores e essencial em armadilhas do tipo do Corredor Sem Fim, de "O Poço dos Desejos". Em trechos mais curtos, você normalmente terá um ponto de divisão conveniente (por exemplo, uma bifurcação).

## Abrir arcas

Arcas são semelhantes a portas com relação a estarem trancadas ou destrancadas. Mas há 5 chances em 6 de uma arca estar trancada. Se for uma arca comum, não-mágica, o aventureiro deve jogar dois dados contra sua HABILIDADE para conseguir abri-la. Uma jogada que obtenha um número menor do que o da HABILIDADE significa que a tranca da arca foi quebrada e ela está aberta.

Um aventureiro pode tentar abrir uma arca mais de uma vez, mas, a cada vez que ele tentar, a pancada cega a lâmina de sua espada e isso significará uma penalidade de

1 ponto de HABILIDADE a cada vez que a espada for usada.

Arcas destrancadas obviamente não precisam ser forçadas para serem abertas. Algumas arcas podem ter compartimentos secretos ou fundo falso, que só podem ser descobertos se um aventureiro decidir vasculhar a arca (veja em Examinar).

### "Bater carteiras"

Um aventureiro (e alguns monstros) pode tentar "bater a carteira" de um monstro ou até mesmo de membros do grupo. Essa tentativa é feita jogando-se dois dados contra a HABILIDADE. Se o número obtido for menor do que a HABILIDADE do aventureiro, a tentativa de roubo foi bem-sucedida. No entanto, dependendo da situação, o Mestre deve usar seu julgamento para adicionar ou não um modificador a essa jogada. Em um bar lotado, há uma boa chance de um batedor de carteiras ser bem-sucedido; nesse caso, o MJ não adicionaria nenhum modificador. Mas, se um aventureiro e um monstro estão sozinhos em um aposento, é bastante improvável que o aventureiro seja capaz de "bater a carteira" do monstro e, por isso, o Mestre deveria adicionar um modificar alto (6-8).

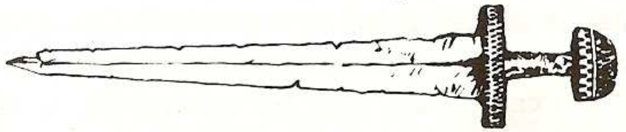
### Provisões

Durante a aventura, os aventureiros podem parar e comer Provisões sempre que desejarem, mas jamais durante um combate ou em uma situação perigosa. Quando houver dúvidas, apenas imagine se seria realista alguém parar e



comer em tal situação. Como Mestre do Jogo, você tem a palavra final.

O número de Provisões com que um grupo inicia uma aventura depende de vários fatores: o tamanho do cenário; se podem ser encontradas provisões durante a aventura; e assim por diante. Para uma aventura de tamanho médio (como *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*) serão necessárias 10 Provisões. Para uma aventura curta (como "O Poço dos Desejos") serão necessárias somente 2 Provisões.



### Retorno a aposentos

Muitas vezes o grupo voltará a um aposento ou a um local onde já estiveram antes. Nesses casos, o Mestre deve reapresentar a cena, levando em consideração o que aconteceu quando eles visitaram o aposento da última vez. Se, por exemplo, eles lutaram com um monstro e levaram seu tesouro, então o MJ deve descrever o monstro morto no chão e a arca de tesouro vazia. Se eles tiverem fugido do monstro, ele ainda estará vivo e pronto para o combate.

Essa flexibilidade é uma das muitas razões por que os jogos de personificação, os RPGs, podem ser mais realistas que um livro-jogo.

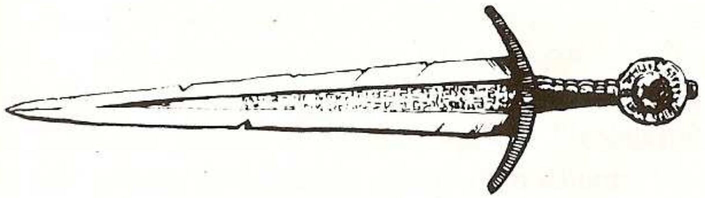
## Examinar

Aventureiros muitas vezes irão querer examinar os aposentos ou locais à procura de tesouros ou objetos escondidos. Quando desejarem fazê-lo, eles devem dizer ao Mestre exatamente o que estão examinando (por exemplo: "Estou examinando a parede norte" ou "Estou examinando a estante do feiticeiro"). Mesmo que não tenha nada para ser encontrado, o MJ deve jogar os dados contra a HABILIDADE do aventureiro.

Com a HABILIDADE do aventureiro anotada, o MJ deve, secretamente, jogar dois dados. Se o número obtido for menor que a HABILIDADE do aventureiro, então ele não achará nada que possa ser encontrado (por exemplo, passagens secretas ou um livro de magia especial). Mesmo não havendo nada para ser encontrado, o Mestre anunciará que não foi encontrado nada, não importando se a jogada foi bem-sucedida ou não. Note que é por essa razão que o MJ, e não o aventureiro, faz a jogada. De outro modo, seria óbvio demais se haveria ou não algo para ser encontrado.

Tudo que estiver à vista não precisa ser examinado para ser encontrado (por exemplo, uma arca de madeira no meio de um aposento). Um outro exemplo interessante é o aposento do Calacorm (13) de "O Poço dos Desejos". O tesouro do Calacorm está escondido atrás de um quadro. Se um aventureiro diz: "Eu examino a parede sul", o Mestre deve jogar contra sua HABILIDADE. Se a jogada for bem-sucedida, o MJ deve anunciar que o tesouro atrás do quadro foi encontrado. Mas se, em vez disso, o aventureiro diz: "Eu olho atrás do quadro", então o Mestre anuncia que o tesouro foi encontrado sem que haja uma jogada contra a HABILIDADE, uma vez que o tesouro ficou à vista quando o quadro foi movido.





## Visão

O grupo constantemente perguntará: "Olhamos a passagem à nossa frente. O que vemos?" Na escuridão, em uma masmorra ou à noite, os aventureiros podem enxergar até 1 metro adiante. Com uma lanterna ou uma tocha, podem enxergar até 20 metros à frente, mas não mais. Durante o dia, poderão enxergar até onde for possível – dentro dos limites reais.

Lembre-se que eles não poderão enxergar além de uma curva! Você só lhes deve descrever o que eles podem ver em uma linha reta.

## Tempo

No *RPG / Aventuras Fantásticas*, o tempo do jogo é o tempo real. Você perceberá que nos cenários e regras existem instruções que duram "por 10 minutos" ou "a cada minuto". Essas são medidas de tempo real. Quando você jogar, tenha um relógio ou despertador perto de você.

O Mestre de Jogo é a pessoa que toma conta do tempo. Por exemplo, o aposento 5 de "O Poço dos Desejos" é um aposento vazio que, de repente, se transforma no estúdio de um feiticeiro depois de 1 minuto. Você deve, secretamente, tomar nota da hora em que os aventureiros entraram no aposento. Se saírem antes de 1 minuto, eles jamais saberão que ali era o estúdio de um feiticeiro. *Não* lhes diga: "Vocês estão em um aposento vazio, mas se esperarem um minuto ele vai se transformar no estúdio de um feiticeiro!" No aposento 6, a Múmia voltará à vida após 20 minutos e procurará vingar-se do grupo. Mas eles não sabem disso, e você deve manter essas anotações em segredo, e, quando se passarem os 20 minutos, você mandará a Múmia em busca do grupo.

Quando os aventureiros recebem uma penalidade que dura por um certo período de tempo (por exemplo, ser amedrontado pelo Fantasma do aposento 8 em "O Poço dos Desejos"), você não deve lhes dizer que a penalidade acabará depois de um certo tempo. Em vez disso, você deve manter suas anotações em segredo e só anunciar o fim da penalidade quando isso realmente ocorrer. Isso fará com que eles se previnam para não perderem tempo à toa até voltarem ao normal. E, na vida real, eles jamais saberiam quanto tempo duraria essa penalidade – se é que não duraria para sempre!



## Andar na ponta dos pés e mover-se silenciosamente

Muitas serão as ocasiões em que um aventureiro irá desejar passar furtivamente por um guarda ou um monstro adormecidos. Ele será bem-sucedido se, no lançamento de dois dados, o número obtido for menor do que seus pontos de HABILIDADE. O MJ deve adicionar um modificador se achar necessário. Por exemplo, se um monstro está adormecido em uma caverna, roncando alto, então o aventureiro não terá problemas em passar furtivamente, e não será necessário um modificador. Mas, se o aventureiro está passando furtivamente atrás de um monstro bem acordado e está andando sobre um chão de vidro com sandálias de sapateado, ele dificilmente será bem-sucedido em sua tentativa, e um modificador razoável deve ser adicionado.

## Monstros Errantes

Se o grupo gastar muito tempo discutindo, ou o MJ apenas deseja temperar um pouco uma parte aborrecida da aventura, os Monstros Errantes descritos abaixo podem ser incluídos jogando-se um dado. Monstros Errantes são especialmente úteis quando você está criando suas próprias aventuras.

## Aventuras em masmorras

| Dado | Criatura | HABILIDADE | ENERGIA | ATAQUES |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Goblin | 5 | 3 | 1 |
| 2 | Orc | 6 | 3 | 1 |
| 3 | Gremlin | 6 | 4 | 1 |
| 4 | Rato Gigante | 5 | 4 | 1 |
| 5 | Esqueleto | 6 | 5 | 1 |
| 6 | Troll | 8 | 7 | 3 |

### Aventuras ao ar livre

| Dado | Criatura | HABILIDADE | ENERGIA | ATAQUES |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Goblin | 5 | 3 | 1 |
| 2 | Morcego Gigante | 5 | 4 | 1 |
| 3 | Rato Gigante | 5 | 4 | 1 |
| 4 | Wolfhound | 7 | 6 | 1 |
| 5 | Lobisomem | 8 | 9 | 2 |
| 6 | Ogro | 8 | 10 | 2 |

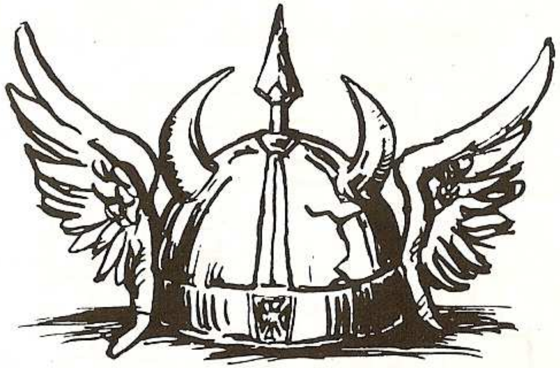
## Perda de tempo

Para sua frustração, muitas vezes você achará que o grupo está gastando um longo tempo decidindo o que fazer, discutindo sobre que direção tomar etc. Em um aposento com um monstro, você pode sempre usá-lo para apressá-los; ele pode atacar. Em passagens e espaços abertos, a melhor maneira de apressá-los é jogar os dados para Monstros Errantes para cada minuto que eles demorarem. Logo, logo, eles perceberão que devem agir rapidamente.

Após cada minuto gasto, jogue um dado. Um resultado de 1 indica que eles encontraram um Monstro Errante.

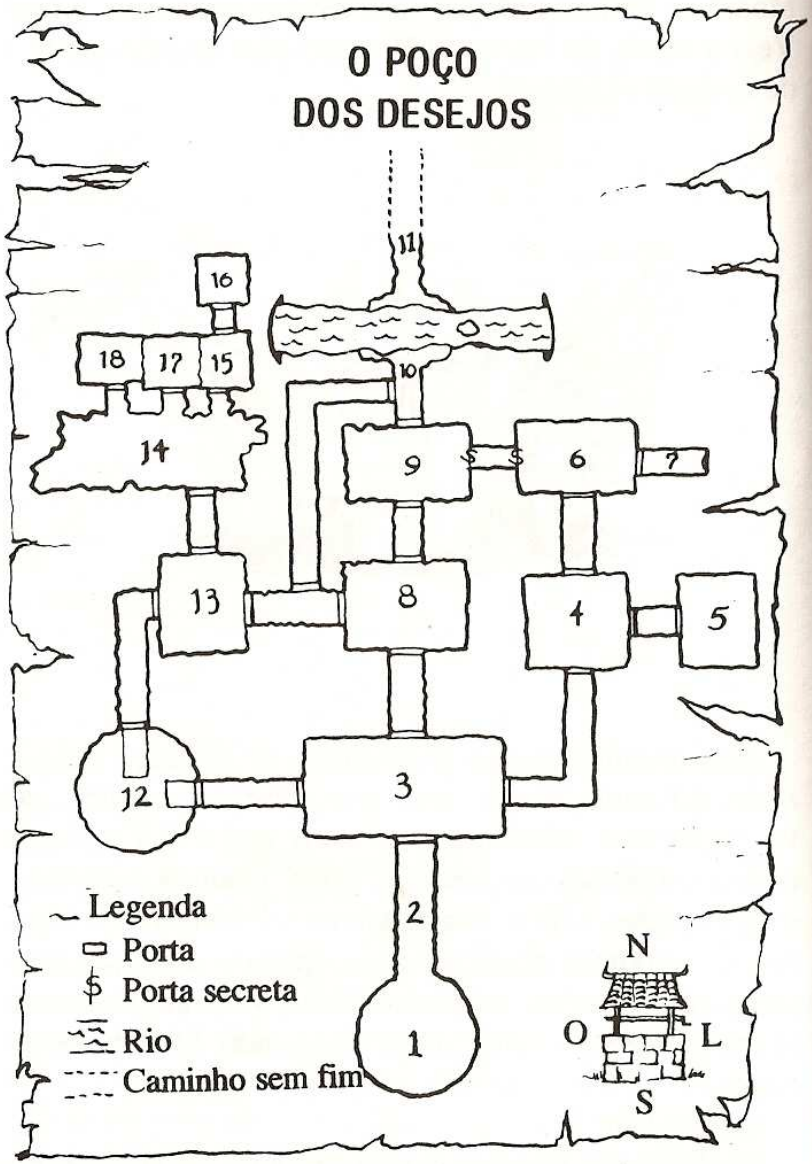


Monstros Errantes nunca têm tesouro e sempre lutam! Veja a tabela de Monstros Errantes para decidir que tipo de monstro encontrou.



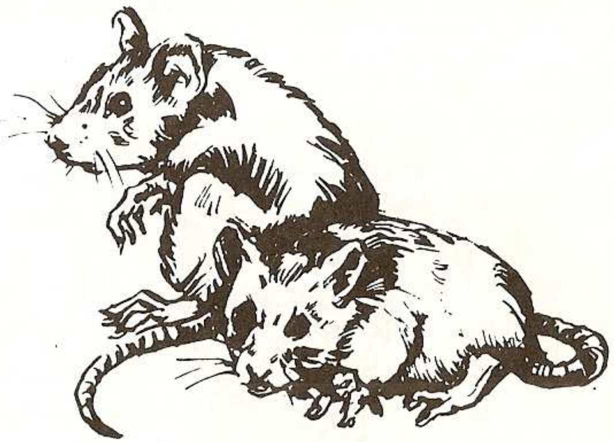
*Esta aventura acontece no fundo de um poço antigo, onde, há muito tempo, nobres e príncipes costumavam vir jogar suas moedas e fazer seus pedidos. Todo esse ouro era coletado no fundo do poço. Quando o poço secou, caçadores de tesouros vieram de toda parte esperando encontrar riquezas. Mas, quando alcançavam o poço, eles descobriram que a busca que tinham diante de si era muito mais perigosa do que jamais haviam imaginado...*

*O Poço dos Desejos* é uma aventura curta, bastante simples, desenhada especialmente para os Mestres de Jogos de primeira aventura. Uma aventura na masmorra do fundo do poço não deve levar mais do que uma hora e meia.






Antes de você realmente começar a aventura no Poço dos Desejos, estude o mapa da página ao lado e leia o texto sobre os aposentos nas páginas seguintes. O Cap. 5 também deve ser lido, para provê-lo de informações sobre como decidir o que acontece em determinadas situações comuns. Só depois que tiver lido essas informações é que você estará apto para começar a aventura.



## Os Aventureiros

Os jogadores, que serão os aventureiros dentro deste cenário, devem primeiro jogar os dados para obter seus pontos de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE e anotá-los em suas *Folhas de Aventuras*.

O próximo passo é informá-los sobre o equipamento, que também deve ser anotado nas *Folhas de Aventuras*. Cada aventureiro terá:

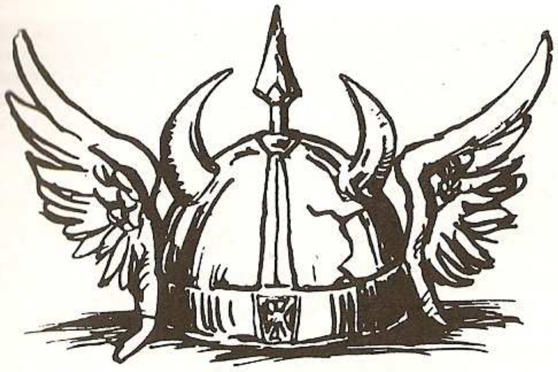
Uma espada
Uma mochila
Uma lanterna
2 provisões
(Nenhuma poção)

Você também precisará lhes falar um pouco sobre como funciona a contagem de pontos de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE. Você deve, então, ler o primeiro parágrafo deste capítulo (em *itálico*), para lhes dar alguma informação para a aventura. E aí eles estarão prontos.

Eles iniciam sua aventura no topo do poço. A primeira coisa que eles terão de fazer será descer o poço. No topo há um balde que pode ser abaixado e suspenso através do poço.

Quando eles chegarem ao fundo, você verá que, no mapa, essa localização está marcada com o número 1. Vá para a referência 1. O parágrafo em itálico deve ser lido em voz alta para os jogadores. Os parágrafos em tipolo-



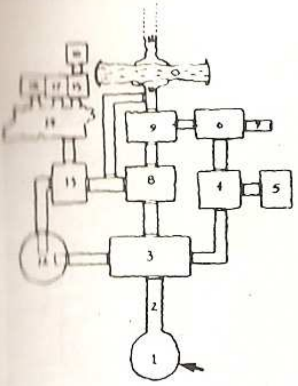


gia comum são notas para o Mestre, que não podem ser lidas em voz alta. A figura da página anterior deve ser mostrada, mantendo-se o texto coberto.

Conforme os aventureiros forem passando de aposento em aposento, você deve ler o parágrafo em itálico em voz alta, mostrar-lhes a figura e seguir as instruções para o MJ. Lembre-se que você precisa manter o mapa e as instruções escondidos dos jogadores. Eles nunca sabem o que está escondido por detrás da próxima curva. *Mas você sabe*!

1



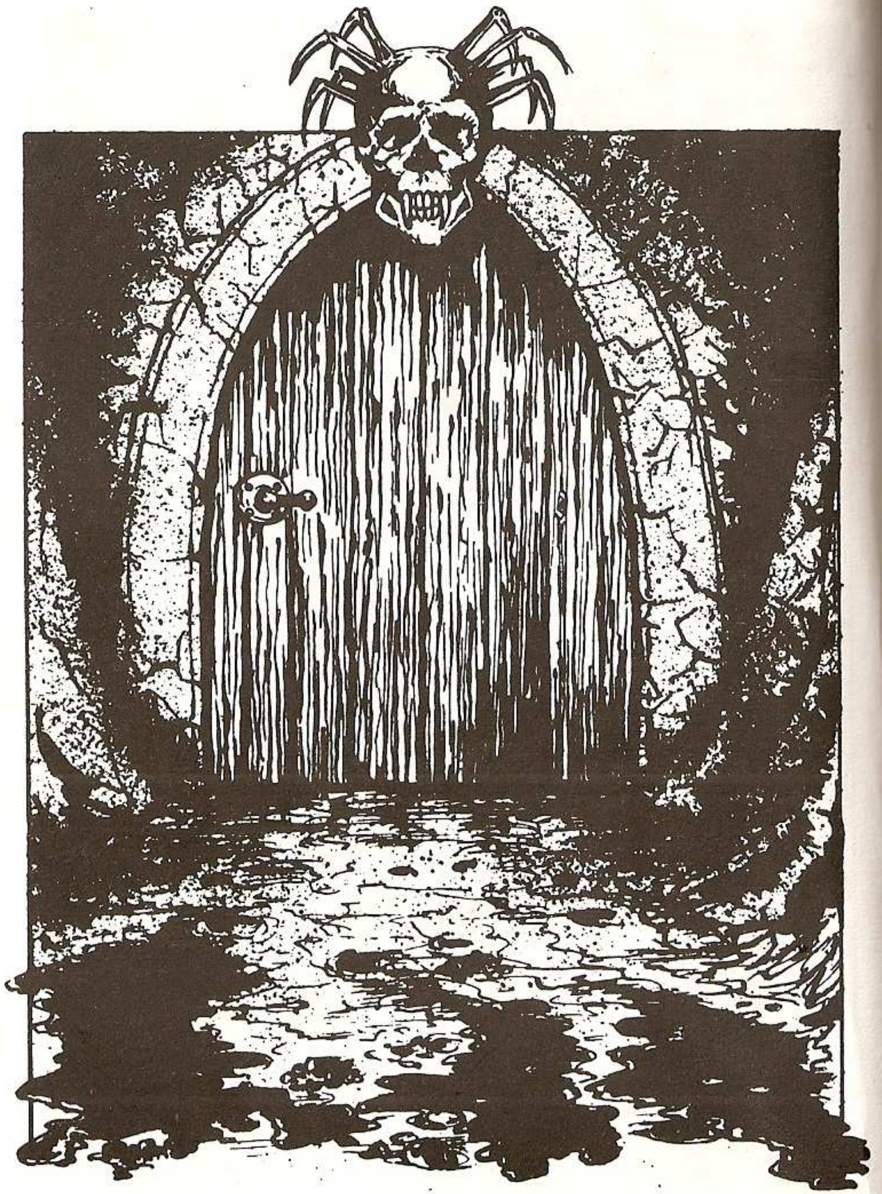


# 1

*Você está no fundo de um poço seco. As paredes estão emplastadas de lama seca e o chão sob seus pés é lamacento. Há uma estreita passagem indo para o norte.*

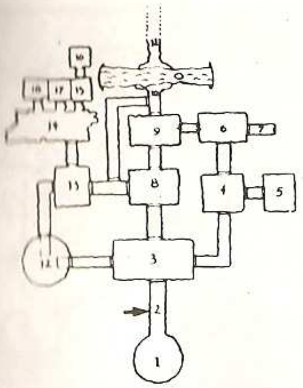
É importante anotar se o grupo deixou um meio de escapar. Se eles deixaram o balde no fundo do poço, ou se eles desamarraram a corda do topo e deixaram-na na roldana, eles poderão voltar para a superfície.

Presumindo que eles sobrevivam à aventura, é claro!



**2**





# 2

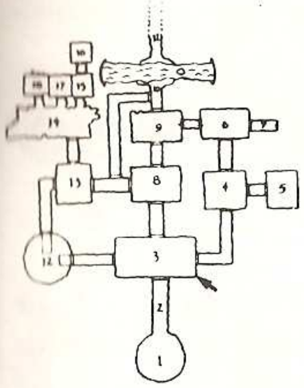
*A passagem continua em direção norte por mais uns 20 metros e então acaba em uma sólida porta. As paredes da passagem são rochosas e o chão é lamacento.*

Para conseguirem enxergar direito, eles terão que acender uma lanterna. Se eles não o fizerem (dê-lhes algum tempo para sugerirem isso antes de lhes impor a penalidade), cada um terá 1 chance em 6 de cair e esfolar os joelhos, perdendo assim 1 ponto de ENERGIA.

A porta está trancada. Eles só poderão passar por ela se tentarem derrubá-la (veja pág. 53). Na primeira vez que tentarem derrubá-la, ela não abrirá e uma voz retumbará: "Cuidado, visitantes indesejados! Quaisquer pessoas que aqui entrem encaram a morte certa!" Se eles decidirem tentar novamente – o que terão de fazer, pois não poderão seguir adiante –, a porta abrirá bruscamente. Quem quer que esteja tentando abri-la cairá abruptamente dentro do aposento e baterá com a cabeça no chão (perde 1 ponto de ENERGIA pelo ferimento).

3

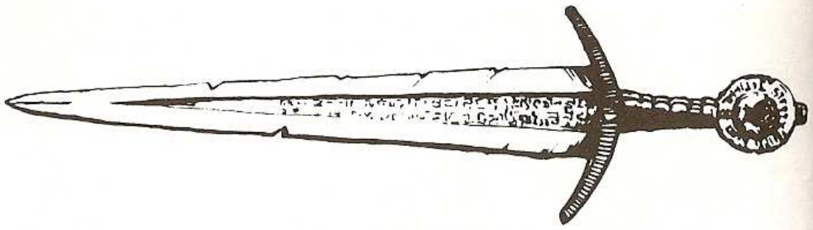




# 3

*O aposento é retangular e há portas fechadas no meio de cada uma das paredes que vão para norte, sul, leste e oeste. Pássaros batem as asas pelo aposento, mas, quando vocês entram, todos voam para um canto e se aninham na barba de um homem sentado em uma mesa. Ele é baixo e compacto, e sua longa barba cai de sua bochecha sobre a mesa. Ele está pegando pequenos objetos redondos de dentro de uma bolsa e jogando-os na boca. Deve ser algum tipo de noz. Quando vocês entram, ele levanta uma sobrancelha.*

Eles encontraram Thrushbeard, o Anão. Thrushbeard não é um inimigo, e não irá lutar com eles, a menos que seja atacado. Ele perguntará sobre os aventureiros (de onde vieram, quais seus nomes, o que desejam etc.) Se falarem com ele, ele jogará uma noz para cada um e tentará persuadi-los a comê-las. Se eles se recusarem a comer as nozes, ele não dirá mais nada, não importa o quanto perguntem. Se comerem as nozes, ele continuará falando. Mas cada noz tem 1 chance em 6 de estar ruim e lhes causar indigestão (perda de 1 ponto de ENERGIA). Thrushbeard não lhes dará muitas informações sobre a



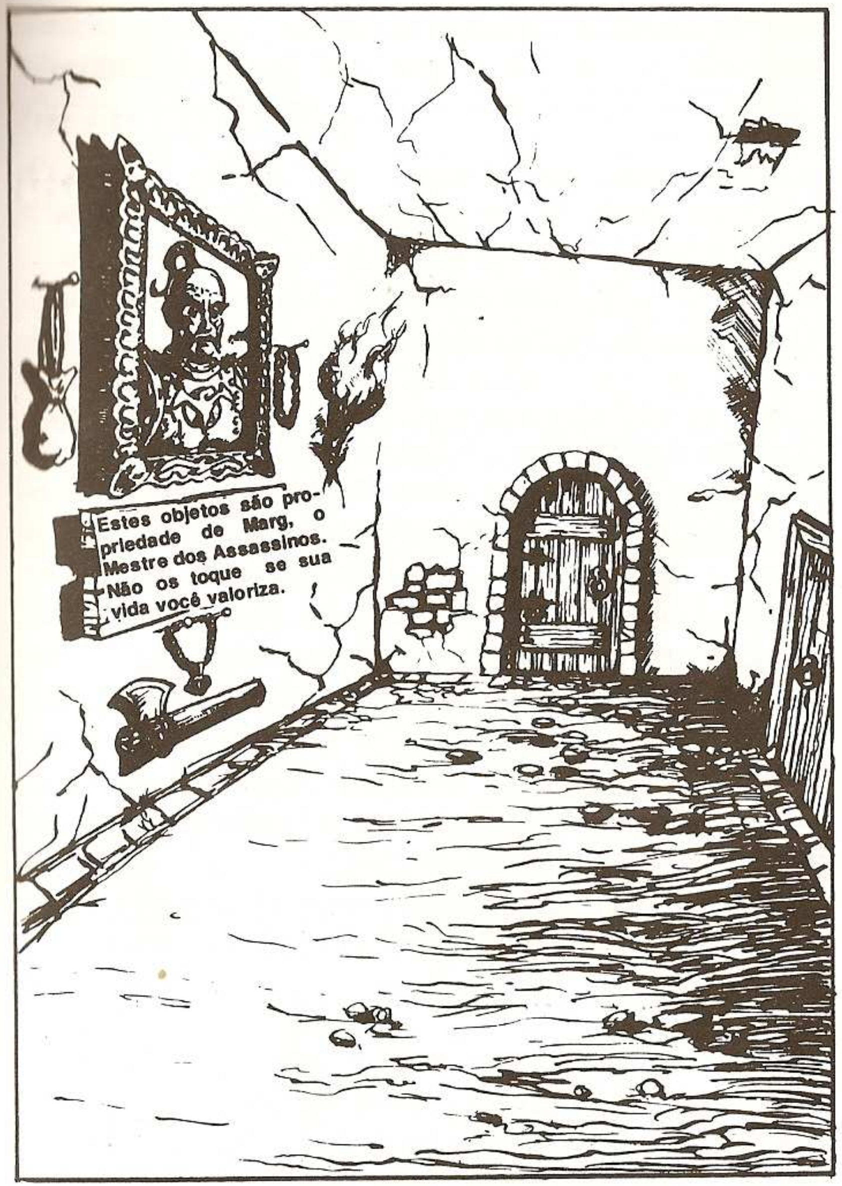
masmorra, mas, se lhe perguntarem sobre como conseguir o tesouro, ele lhes dirá que precisarão da "Chave de Cristal" para entrar nos aposentos do Rei.

Se eles decidirem atacar Thrushbeard, seus pontos são:

| | | | |
|---|---|---|---|
| THRUSH-BEARD | HABILIDADE 7 | ENERGIA 7 | ATAQUES 1 |

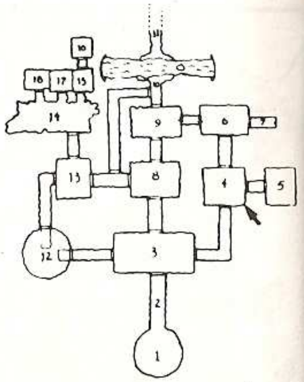
Enquanto estiverem lutando com ele, os pássaros que fizeram seus ninhos em sua barba voarão e jogarão bombas nos aventureiros. A cada Série de Ataque, jogue um dado para cada aventureiro. Um resultado de 1 ou 2 indica um ataque bem-sucedido dos pássaros (1 ponto de ENERGIA de dano).

As portas do aposento de Thrushbeard estão todas destrancadas.




4

# 4



*O quarto é retangular e há portas que levam para norte, sul e leste. O chão nu é rochoso e vocês não podem ver nada vivo lá dentro. Ao longo da parede oeste há vários objetos pendurados. No centro da parede há um grande retrato de um guerreiro, vestido em armadura de batalha. Uma grande tabuleta sob o retrato diz:*

*"Estes objetos são propriedade de Marg, o Mestre dos Assassinos. Não os toque, se a sua vida você valoriza."*

*Os objetos referidos na mensagem são: um colar de prata; uma pequena bolsa de couro; um machado, e uma brilhante jóia presa em um pingente. O aposento é iluminado por uma tocha que está presa em uma rachadura da parede.*

Apesar de não saberem, Marg está morto há muito tempo. Se eles andarem pelo quarto, perceberão que os olhos do retrato os seguem para todos os cantos. Se tocarem em algum dos objetos, soará um profundo ribombar. Ele desaparecerá assim que se afastarem dos objetos. Se pegarem um objeto, ouvirão passos vindo de todas as direções. Mas esses sons são só ilusão e, na verdade, eles



estarão bastante seguros se pegarem qualquer um dos objetos. Mesmo o retrato não os machucará. Os objetos são:

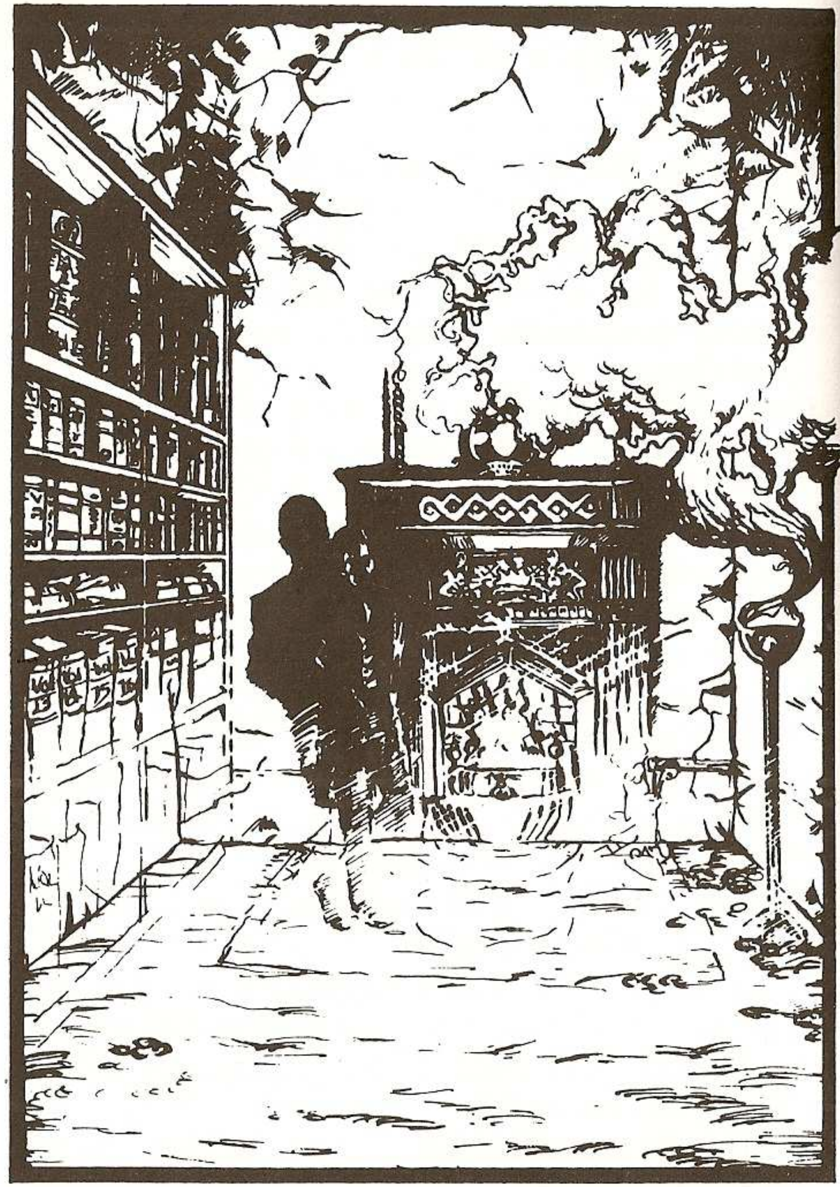
**Cordão de Prata.** Um Cordão de Sufocamento. Aquele que o usar sufocará até à morte, a menos que possa obter um número menor do que sua HABILIDADE, jogando dois dados, três vezes sucessivas. Mas se, em vez de ser usado, for colocado na mochila, não causará mal algum.

**Bolsa de Couro.** Esta é uma Bolsa da Fartura. Quem procurar, encontrará uma Moeda de Ouro. Se essa Moeda de Ouro for retirada, uma outra moeda aparecerá dentro de 15 minutos, e assim ocorrerá para sempre. Mas uma nova moeda só surgirá se a antiga for retirada.

**Machado.** Você deve descrevê-lo como uma arma de muito boa aparência. Na verdade, apesar de sua aparência, esta arma é maldita, e qualquer pessoa que a usar terá 1 ponto diminuído de sua Força de Ataque durante um combate. Mas somente você saberá desse fato; o aventureiro que a estiver usando, não!

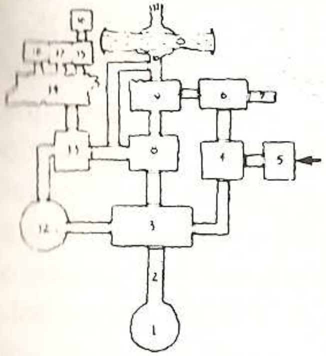
**Jóia em Pingente.** Esta é uma Jóia de Gelo. Se for pega por um aventureiro, ela logo derreterá em um líquido sem valor. Desse modo, da próxima vez que esse aventureiro olhar em sua mochila, encontrará somente o pingente e uma pequena poça. O pingente é feito de ferro e não vale nada.

**Tocha.** Esta é uma tocha comum, sem qualquer característica especial. Mas ela será particularmente útil contra a Múmia do aposento 6.



5





# 5

*As paredes deste aposento estão nuas e ele está vazio. Você entrou pela única porta. Ele é um quadrado imperfeito, com paredes e chão de pedra.*

Na verdade, o quarto é encantado. Se os aventureiros aí permanecerem examinando por 1 minuto, ele mudará repentinamente:

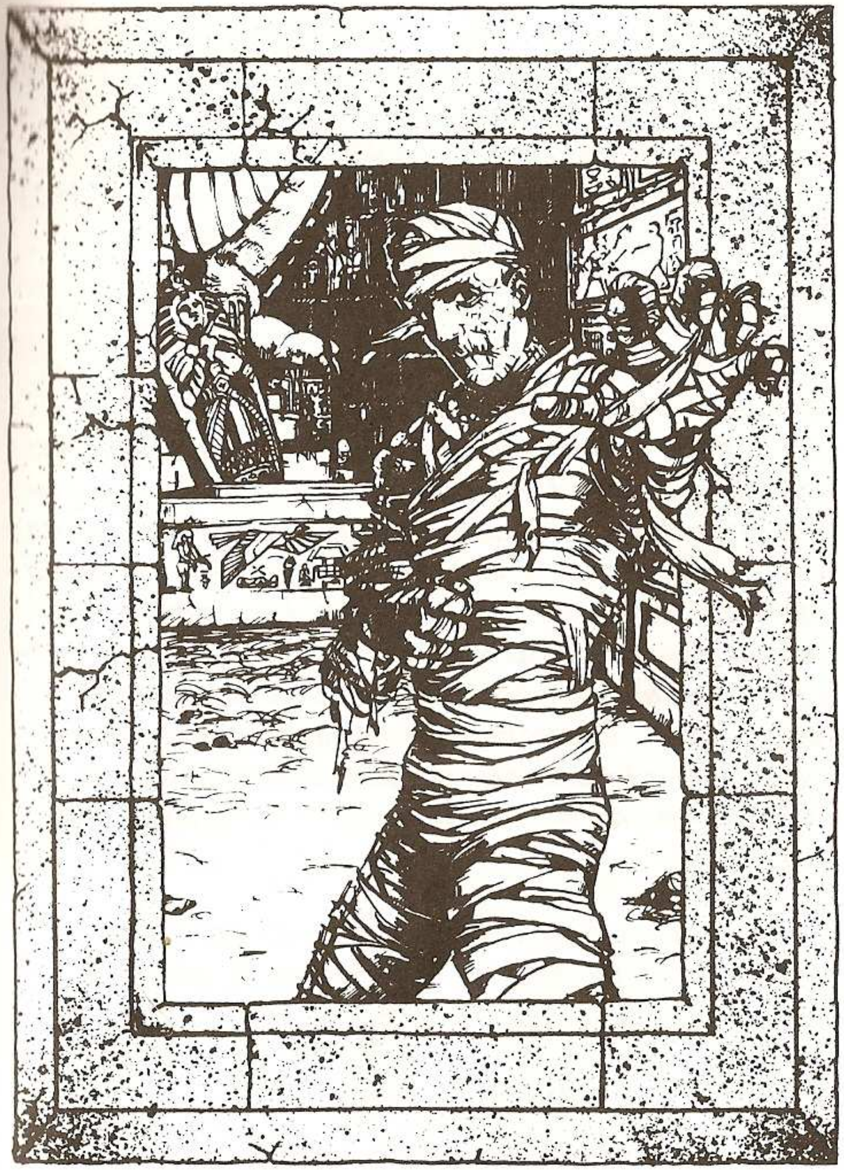
*Está acontecendo alguma coisa. Contornos estão começando a se formar no aposento. Você pode perceber uma estante aparecendo na parede norte. Uma lareira com um fogo crepitando está se tornando visível no centro da parede leste. Um homem alto, magro, está de pé ao lado da lareira, olhando para vocês. Ao longo da parede sul há um pedestal e, no topo dele, uma cuba com um líquido fumegante. O homem abre a boca e fala: "Ora! Nandras tem alguns visitantes, não é? E o que estes invasores desejam aqui?"*

Nandras é um feiticeiro. Se alguém do grupo atacá-lo, ele lançará um Feitiço de Congelamento para pará-lo antes que o alcance; ele será congelado num piscar de

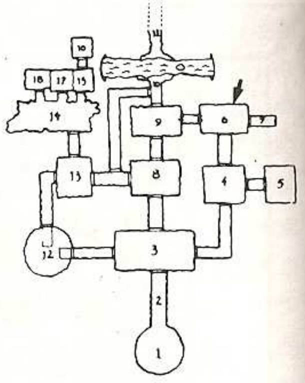
olhos. Nandras possui a Chave de Cristal que eles precisam para chegar até os aposentos do Rei Aranha. Ele lhes dirá isso tudo se for indagado sobre como podem chegar ao tesouro. Mas ele não lhes dará a chave, a menos que matem a Múmia (no aposento 6) que vem lhe causando aborrecimentos. Se eles não tiverem pego nenhum dos tesouros do aposento 4 (Nandras saberá a verdade, uma vez que pode ler mentes), e se lhe disserem corretamente o que está pendurado na parede do aposento 4 (colar, bolsa, machado, jóia, tocha, retrato e aviso), ele lhes dirá que o aposento não lhes pode causar nenhum mal e que eles deveriam pegar a tocha para lutar com a Múmia. Ele também lhes dirá para terem cuidado com o colar de prata.

Se eles forem bem-sucedidos em matar a Múmia e voltarem até Nandras, ele lhes dará a Chave de Cristal que necessitam.

*Aventureiros congelados.* Quaisquer aventureiros afetados pelo Feitiço de Congelamento de Nandras descongelarão e voltarão ao normal dentro de 10 minutos.



# 6



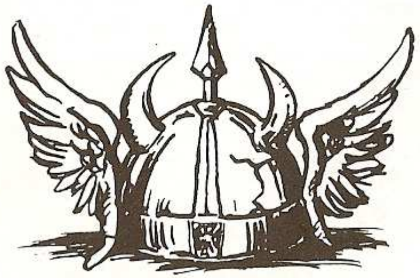
*A porta que dá para este aposento é feita de pedra, mas está destrancada. Depois da porta há um grande aposento. Sua lanterna ilumina estranhos hieróglifos (escrita em desenhos), que cobrem as paredes. No centro do aposento, sobre um altar de pedra, há um grande sarcófago de pedra. Ele está aberto e sua tampa está apoiada no altar. Quando você entra, uma forma emerge do sarcófago. É uma forma humana, envolta por bandagens, que se levanta do sarcófago e caminha na sua direção! Existe apenas uma porta neste aposento, que leva para leste.*

Esta criatura é uma Múmia. Por terem incomodado seu descanso, ela irá atacá-los. As Múmias se movem devagar, mas são muito poderosas:

MÚMIA HABILIDADE 10 ENERGIA 11 ATAQUES 1

Apesar de o grupo vencer esta criatura (reduzindo sua energia a zero), os aventureiros não a terão matado. Vinte minutos depois de ter sido derrotada, ela voltará à vida e procurará vingança contra seus atacantes. Se eles não es-





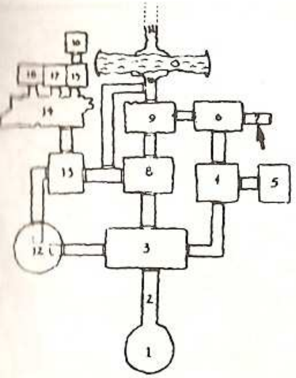
tiverem muito distantes da Múmia, ela tentará encontrá-los e lutará com eles novamente; em especial contra aquele que lhe infligiu o golpe fatal. Uma múmia pode ser destruída pelo fogo. Se um dos aventureiros pegou a tocha do aposento 4 e a está usando como arma, um ataque bem-sucedido tocará fogo na criatura e a destruirá para sempre. Mas uma tocha não é uma arma tão boa quanto uma espada, e o aventureiro, enquanto a estiver usando, deve deduzir 3 pontos de sua HABILIDADE.

Dentro do caixão da Múmia existem 12 moedas de ouro e uma esmeralda (valendo 10 moedas de ouro).

Há também uma porta secreta na parede oeste, se o grupo conseguir encontrá-la.

7

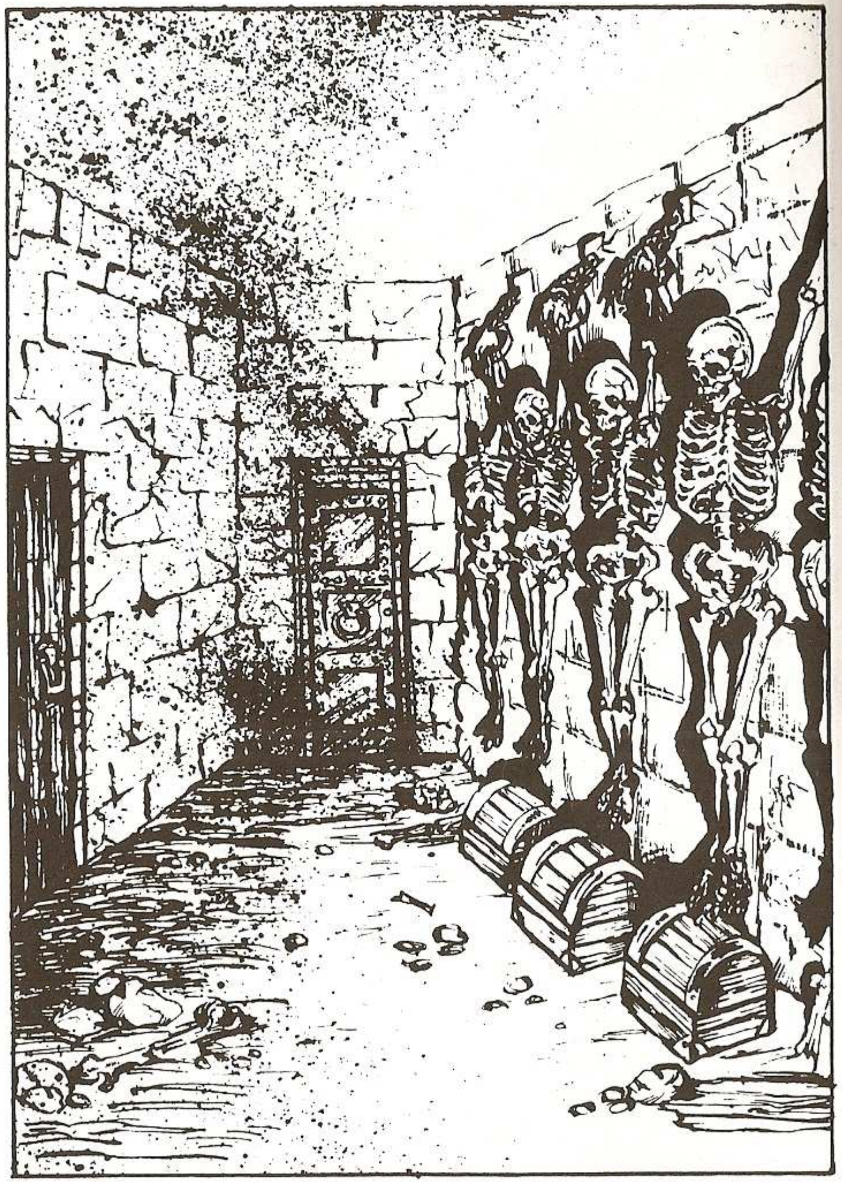




# 7

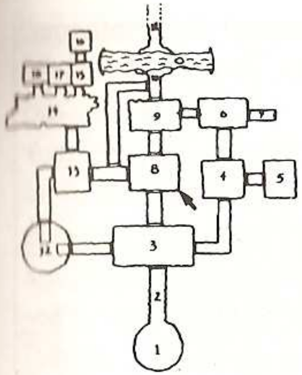
*Você chegou a um beco sem saída.*

Este beco não tem passagens ou portas secretas, e o grupo só pode continuar a aventura se voltar para o aposento da Múmia e atravessá-lo. Mas, quanto tempo faz que eles mataram a criatura? Lembre-se que após 20 minutos a Múmia voltará à vida!



8





# 8

*Este aposento se parece com algum tipo de prisão. As paredes são nuas e sujas. O chão está empoeirado e cheio de pedaços de madeira e pedra. Alguns ossos estão espalhados pelo chão. Um fedor pútrido paira no ar. Existem três portas, levando para norte, sul e oeste, respectivamente. Ao longo da parede leste, existem cinco esqueletos acorrentados à parede. Pressume-se que isto deva ser o que sobrou de cinco aventureiros que vieram por estas bandas algum tempo atrás. Três arcas de madeira encontram-se no chão, abaixo dos pé pendentes dos três esqueletos do meio.*

É verdade, ela *é* uma velha prisão. O grupo certamente suspeitará que os esqueletos tomarão vida se eles tentarem tocar as arcas. Mas os esqueletos estão mortos há muito tempo e não lhes causarão mal. Você pode tentar mantê-los atentos ao dizer que as correntes rangem quando eles se aproximam das arcas – e vê-los suspirar de alívio quando você lhes disser que foi apenas o vento soprando da porta de entrada! O verdadeiro perigo está dentro das arcas (que estão trancadas).

*A primeira arca* (a da esquerda, quando estão olhando para a parede) contém quatro moedas de ouro e um camundongo.

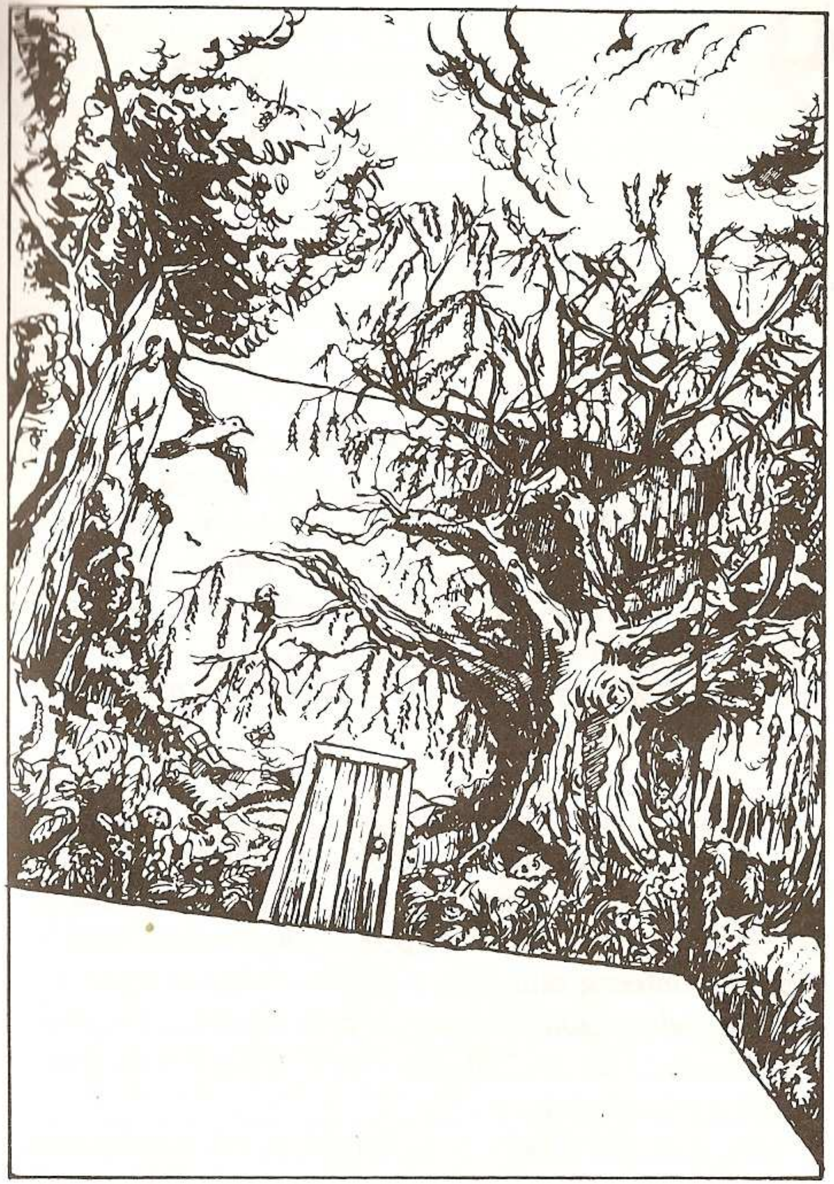
*A segunda arca* (a do meio) é a casa de um Fantasma. Se abrirem esta arca, o Fantasma voará pelo ar e encherá o aposento com uma risada maléfica. Isso irá assustar tão terrivelmente o grupo que cada aventureiro deve reduzir sua HABILIDADE em dois pontos pela próxima meia hora até se recuperarem do choque. O Fantasma não pode fazer qualquer mal ao grupo, nem ser molestado, uma vez que não possui corpo físico. No entanto, ele vai escarnecer do grupo dizendo que estão todos destinados a morrer, a menos que coloquem seus tesouros em sua arca. Algumas pessoas do grupo certamente o farão. Após alguns minutos, o Fantasma voltará para sua arca e fechará sua tampa ou, se isso for impossível, desaparecerá através da parede.

*A terceira arca* (a da direita) contém o que parece ser um bastão mágico. Na verdade, é uma Serpente Camaleão, uma criatura com a capacidade de fingir ser objetos parecidos com ela. Se alguém pegar o bastão, ele se transformará na serpente:

SERPENTE HABILIDADE 6 ENERGIA 7 ATAQUES 1

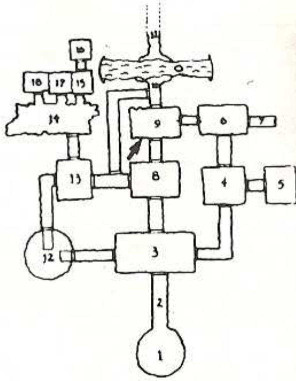
Quando ela já estiver nas mãos de um dos aventureiros, esse aventureiro sofrerá um ferimento assim que a serpente se mostrar (perde 2 pontos de ENERGIA). Depois disso, o grupo pode lutar contra a serpente. Se o grupo decidir investigar a arca, eles podem descobrir que existe um compartimento secreto no fundo da arca que contém três moedas de ouro e um pequeno frasco de Poção de Energia; o suficiente para que uma pessoa beba e recupere sua ENERGIA até seus pontos iniciais. Mas você não precisa lhes dizer que é uma Poção de Energia – diga apenas que esse frasco contém líquido.





9

# 9

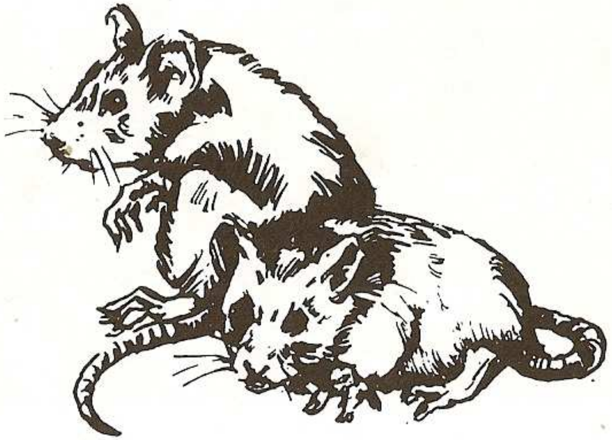


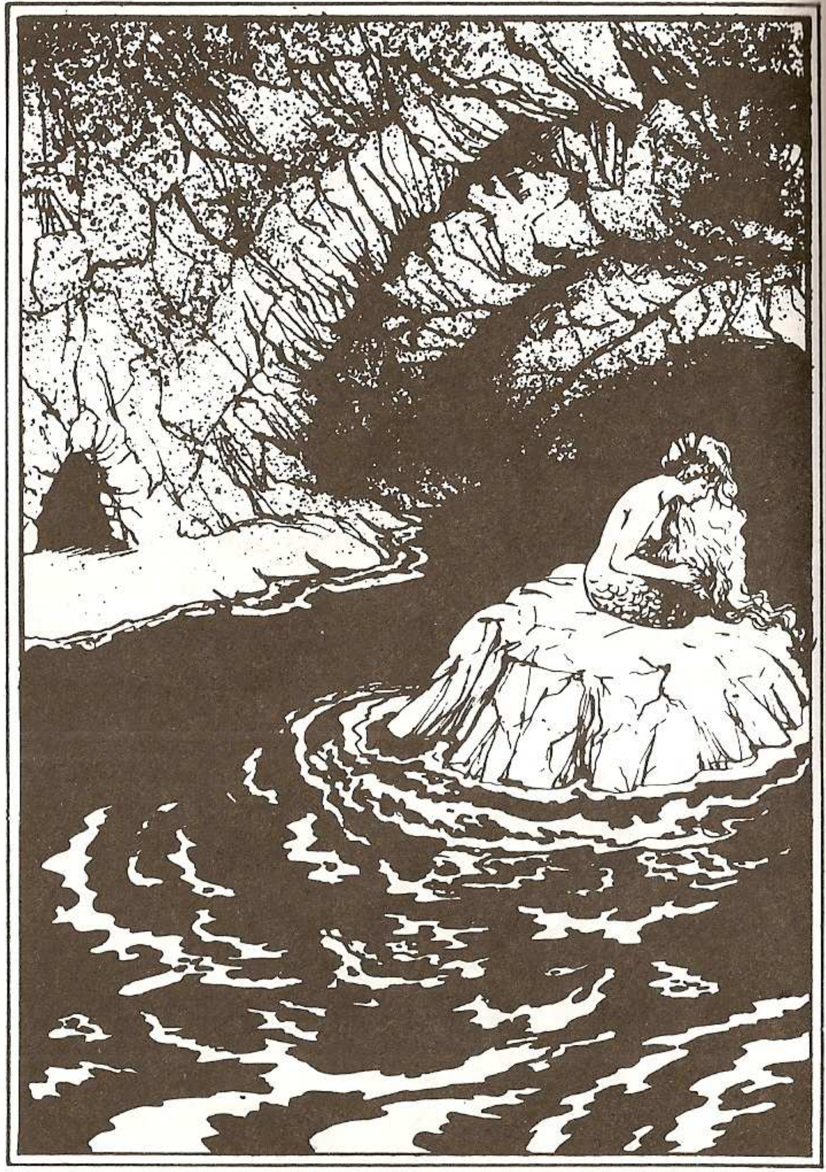
*O aposento é retangular e as únicas saídas são as portas das paredes norte e sul. As paredes e o teto foram pintados com um grande mural representando uma cena campestre. Foram pintados árvores, flores, prados, pássaros, insetos e imagens desse tipo. Gradualmente, os sons campestres começam a se tornar mais altos até que você possa jurar que está no meio de uma floresta. Mas não há nada se movendo.*

Este aposento é a casa de uma Fada da Floresta, que estará em um dos cantos do aposento, prestando atenção ao grupo que entra. Essa Fada é bem pequena – cerca de 20 centímetros de altura – e pode voar com asas bem fininhas. Conforme olha para o grupo, ela ri e se agita. Jogue um dado a cada 30 segundos após a entrada do grupo no aposento. Um resultado de 1 ou 2, e alguém do grupo notará a pequena criatura.

Uma vez que a Fada seja percebida, ela permanecerá bem longe do alcance do grupo. Ela tem três feitiços mágicos e os usará de acordo com a reação do grupo. Se eles forem agressivos, ela lançará um Feitiço de Sonolência sobre os dois aventureiros mais agressivos. Eles ficarão sonolentos (deduza 2 pontos da HABILIDADE e a ENERGIA pela metade) por 15 minutos. Se eles forem amigáveis, ela lançará um Feitiço de Tesouro Falso, criando uma pequena pilha de tesouro (10 moedas de ouro) em um dos cantos do aposento. Esse tesouro parecerá real, mas desaparecerá 10 minutos após ter sido criado. Se o grupo não for particularmente agressivo ou amigável (ou se você, como MJ, achar que ela está sendo traquinas), ela lançará um Feitiço de Desfiguração sobre um dos aventureiros. Ele ficará desfigurado (vesgo, com verrugas, dentes podres etc.) por 10 minutos.

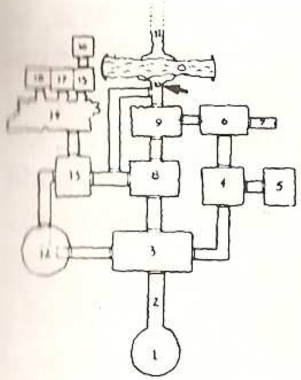
Se examinarem o aposento, os aventureiros podem encontrar uma porta secreta escondida na parede leste. Ela dará numa passagem que os levará até o aposento 6. Lembre-se que, quando chegarem ao final da passagem, ela parecerá sem saída, a menos que encontrem a porta secreta.





10





# 10

*A passagem eventualmente alcança um rio subterrâneo. Conforme vocês se aproximam, podem ouvir uma bela voz cantando uma melodia triste. Quando chegam à margem e olham rio abaixo, vocês podem ver uma garota estonteantemente bela, com longos cabelos louros, sentada em uma rocha no meio da correnteza, cantando. Para alcançar o único caminho à frente, é preciso atravessar o rio a pé. No banco de areia mais adiante, há uma passagem indo na direção norte.*

A garota que canta é, na verdade, uma Sereia. Sua voz e sua aparência são tão belas que todos os membros masculinos do grupo ficam imediatamente apaixonados por ela. Ela escolherá um deles (decida qual deles jogando um dado) e tentará atraí-lo para a água, para se juntar a ela na rocha. Quem quer que tenha sido escolhido quererá desesperadamente nadar até ela. Você deve perguntar a esse jogador se ele deseja se juntar a ela por sua própria vontade. Se assim o desejar, ele pode jogar-se na água e nadar até a rocha. Se não o quiser, ele deve *Testar a Sorte*. Mas, nesse caso, se for *azarado*, ele será capaz de resistir à influência da Sereia e pode continuar a

aventura, apesar de estar com o coração partido. Mas, se tiver *sorte*, ele não poderá resistir e se jogará na água para nadar até a rocha. Quando ele alcançar a Sereia, o feliz casal nadará rio abaixo e jamais será visto novamente.

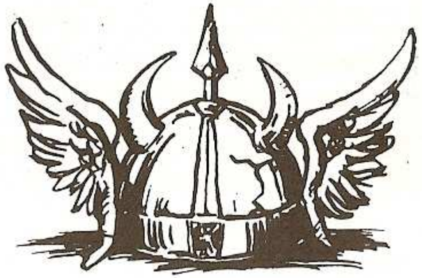
Mas antes deles nadarem rio abaixo, o grupo pode tentar salvar seu companheiro apaixonado nadando atrás dele e lutando com a Sereia:

SEREIA HABILIDADE 4 ENERGIA 7 ATAQUES 1

No entanto, se assim o fizerem, o aventureiro apaixonado tentará defendê-la e lutará contra os outros aventureiros! Se a Sereia for morta, ele lentamente voltará ao normal e a aventura pode continuar.

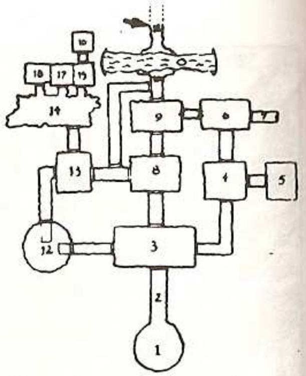
Também escondido no rio existe um Octopus Gigante. Esse Octopus vive perto da passagem do rio para o banco de areia, ao norte. Se o grupo tentar atravessar o rio até o banco de areia, eles têm 4 chances em 6 de serem atacados pelo Octopus:

OCTOPUS GIGANTE HABILIDADE 6 ENERGIA 8 ATAQUES 8



**11**

# 11



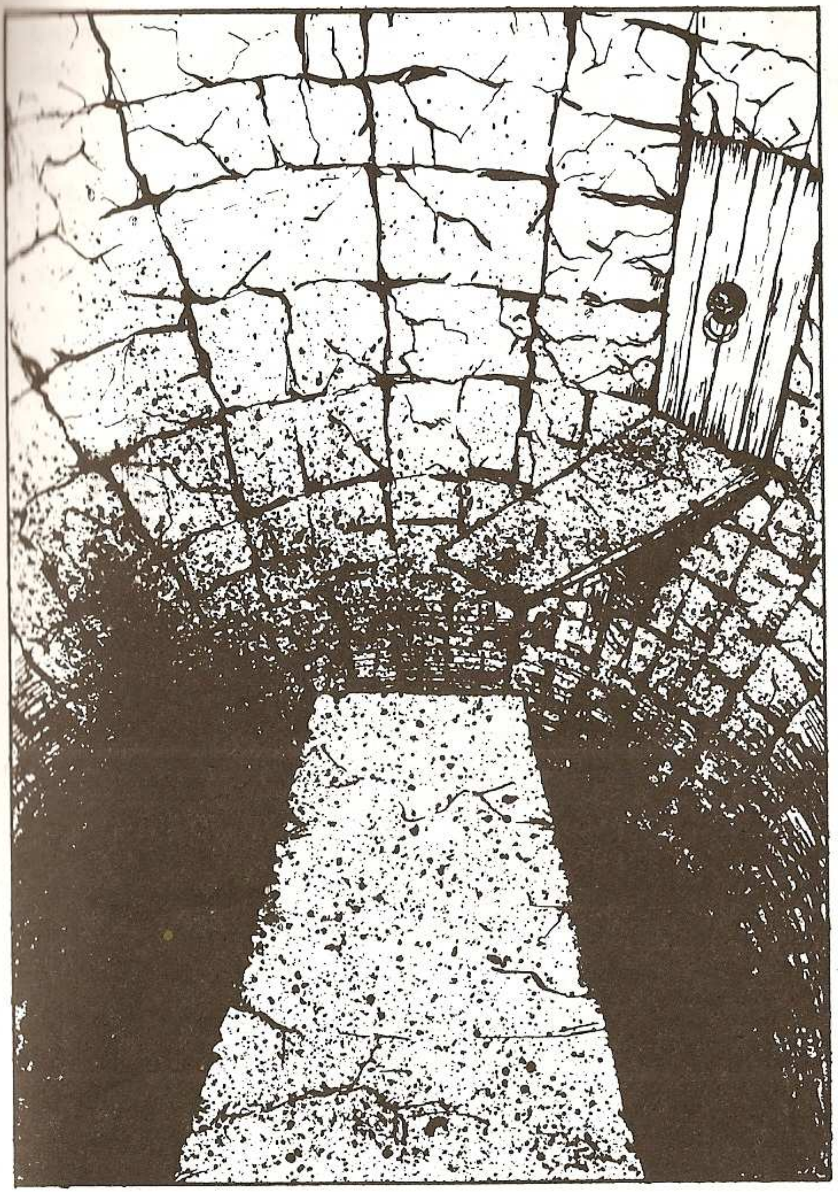
*A passagem continua para frente até onde a vista alcança.*

Esta é uma passagem sem fim. O grupo pode continuar por ela por quanto tempo quiser, mas ela nunca acabará. Você pode tentar camuflar a verdadeira natureza da passagem dando descrições do tipo: "Ela começa a fazer uma curva para a esquerda", ou "As paredes se tornaram pegajosas e você pode ouvir um gotejar mais adiante". Cedo ou tarde eles vão se dar conta que essa passagem não leva a lugar nenhum e vão voltar.

Sua jornada de volta deve ser bastante exaustiva. Anote quanto tempo eles gastaram indo e voltando pela passagem. Quando eles chegarem de volta ao banco de areia, diminua 1 ponto de ENERGIA para cada minuto que eles gastaram na passagem sem fim.

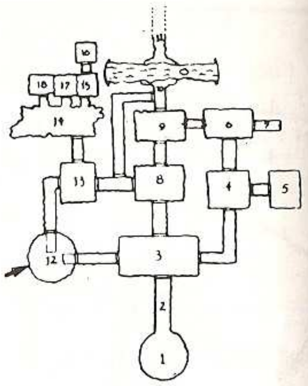
Se a Sereia ou o Octopus ainda estarão lá quando eles voltarem, vai depender única e exclusivamente do que aconteceu antes. Se eles ignoraram a Sereia, ela ainda estará lá. Mas se eles lutaram com ela ou ela seduziu um dos aventureiros, ela não mais se encontrará na rocha. O mesmo ocorre com o Octopus Gigante. Se o grupo já encontrou a criatura, ela não estará mais lá. Mas se ela não os atacou anteriormente, então ainda haverá 4 chances em 6 de serem atacados pelo Octopus.





**12**

# 12



*Depois da porta, um estreito caminho de pedra leva até um grande e redondo fosso, que vai até onde a vista pode alcançar e continua na escuridão mais adiante. Olhando as paredes do fosso, você pode ver outro caminho, parecido com aquele que está diante de você, que vai até outra porta.*

Esta é uma Armadilha Alçapão. Se alguém do grupo andar pelo caminho, a porta se fechará bruscamente e o caminho começará a se mover na direção da porta. Em 1 minuto, o final do caminho chegará até a porta, e quem estiver sobre ele vai cair no fosso. Ambos os caminhos são armadilhas da mesma natureza, não importando por qual lado eles entram.

Há várias maneiras de escapar da armadilha. Esta armadilha é ativada quando alguém percorre o caminho de pedra; então, se você pular sobre o outro caminho, ela não será ativada. Qualquer pessoa que tentar pular sobre o segundo caminho deve jogar dois dados e obter um número menor do que seus pontos de HABILIDADE. Se o resultado não for menor, ele perderá o pé e cairá no fosso. Mas lembre-se que o caminho em que eles estão



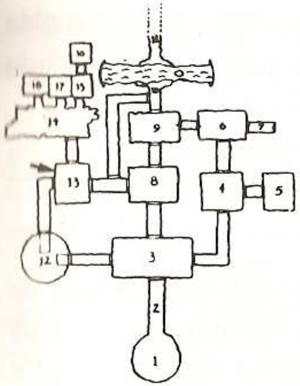
move-se na direção da parede e que, quanto mais tempo eles permanecerem sobre ele, maior distância eles precisam pular! Para mostrar isso acontecendo, você deve apenar a vítima adicionando 4 pontos na jogada dos dados, dependendo do tempo que levaram para tomar a decisão de pular. Se eles decidirem pular imediatamente, você não deve castigá-los logo, mas, se eles tomarem a decisão quando o minuto estiver quase acabado, você deveria acrescentar os 4 pontos de penalidade. Se eles decidirem deixar objetos para trás (arma, mochila, tesouro etc.), para ficarem mais leves, isso tornará o pulo mais fácil, e você deve decidir quantos pontos *deduzir* da jogada de dados, para contar a favor do aventureiro.

Nenhuma das duas portas pode ser aberta enquanto um caminho se move. Tão logo o caminho tenha se retraído todo até a parede, ele voltará a seu lugar anterior (isso leva mais 1 minuto), e só então as portas podem ser abertas e a(s) vítima(s) pode(m) escapar. Se alguém estiver segurando a porta quando ela se fechar bruscamente, ela causará um ferimento de 3 pontos de ENERGIA, a não ser que o aventureiro *Teste a Sorte* e seja bem-sucedido. Se mais de uma pessoa estiver segurando a porta, eles conseguirão mantê-la aberta se seus pontos de HABILIDADE, somados, forem maiores que 20. Se outros métodos forem usados para tentar manter a porta aberta, você deve decidir se eles conseguirão ou não mantê-la aberta.

No fundo do fosso vive um Ogro, que faz um festim sobre os corpos dos aventureiros sem sorte que porventura caiam em sua armadilha. Mas a longa queda mata suas vítimas antes que elas saibam quem criou a armadilha.

13

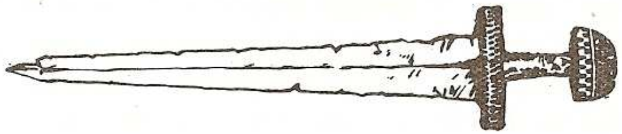




# 13

*Este aposento é obviamente algum tipo de habitação. Há uma mesa e uma cadeira em um dos cantos do aposento e uma cama em outro. Portas levam para norte, leste e oeste do quarto. Pendurada na parede sul há uma pintura (a paisagem de um pântano), duas espadas cruzadas, velhas e enferrujadas, e um instrumento musical com uma única corda. Um som de ronco faz com que vocês olhem novamente para a cama. Duas feias cabeças de répteis estão surgindo das cobertas! Seus olhos piscam e abrem ao mesmo tempo e fitam vocês!*

Apesar do grupo pensar que perturbou dois répteis, marido e mulher, as duas cabeças pertencem a um Calacorm. Os Calacorms são criaturas fortes mas de vontade fraca, com corpos parecidos com répteis e duas cabeças que estão sempre tagarelando uma com a outra (use sua imaginação para criar essa tagarelice para o grupo). O



Calacorm exigirá que o grupo deixe o aposento e, se eles não o fizerem, ele pulará da cama, pegará uma espada sob a cama e atacará:

CALACORM HABILIDADE 9 ENERGIA 8 ATAQUES 2

Os Calacorms morrem de medo de camundongos e, se o grupo estiver com o camundongo do aposento 8, eles podem soltá-lo. O Calacorm saltará para cima da cama e gritará de terror, permitindo assim que o grupo investigue o quarto ou vá embora.

Não há nada especial quanto ao tesouro do Calacorm; as duas espadas são apenas ferro enferrujado e o instrumento musical é imprestável. Atrás do quadro eles vão encontrar o verdadeiro tesouro do Calacorm, escondido em um buraco na parede. Aí encontrarão seis moedas de ouro, um punhal, um amuleto em uma corrente de metal mole e um molho com quatro chaves.

O punhal pode ser usado em um combate (somente uma vez por combate) e tem 5 chances em 6 de acertar a vítima e lhe causar 2 pontos de danos na ENERGIA. Você deve usar seu próprio julgamento para decidir quando é possível usar o punhal. Por exemplo, se um monstro aparecer do outro lado do aposento, um aventureiro pode lançar a arma sobre ele. Se, no entanto, um monstro aparecer por trás e atacar o aventureiro, ele não terá tempo de lançar o punhal. A cada vez que o punhal for lançado, seu possuidor deve lembrar-se de pegá-lo após o combate. Se ele esquecer de fazê-lo, o punhal terá sido perdido.

O amuleto é um talismã da sorte, e, se o aventureiro o estiver usando, pode deduzir um ponto do número obtido nos dados ao *Testar a Sorte*. Mas não lhes diga isso – eles devem descobrir seu poder através de tentativas e erros!



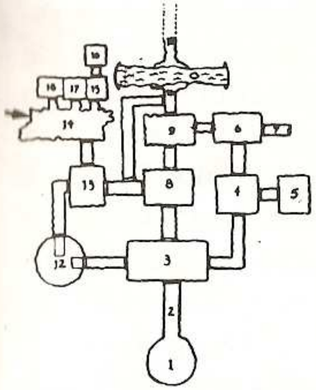
O molho de chaves é inútil. Os Calacorms apenas gostam de colecionar chaves.

A porta para o norte está bem fechada e os aventureiros não conseguirão quebrá-la. Ela só abrirá se eles possuírem uma Chave de Cristal ganha do homem do aposento 5. Um aviso na porta diz: "Não Entre – por Ordem do Rei Aranha".

Se o Calacorm ainda estiver vivo, porque ainda está tremendo de medo sobre a cama enquanto o camundongo corre pelo aposento, ele pode ser persuadido a dar alguma informação aos aventureiros. Ele pode lhes dizer como o punhal ou o amuleto funcionam, ou que eles precisam da Chave de Cristal de Nandras para abrir a porta. Uma outra alternativa seria permitir que o grupo mantenha o Calacorm vivo depois que ele ficar com apenas 4 pontos de ENERGIA. Ele agradecerá pela misericórdia e lhes dará alguma das informações descritas acima.

14





# 14

*Vocês estão em uma longa e fechada caverna de rocha. O aposento é quase retangular e, nos vincos rochosos de suas paredes, existem pequenas fendas escuras. Tudo é silêncio. No canto nordeste, uma alcova escura é guardada por uma brilhante teia de aranha, esticada sobre sua entrada.*

O grupo terá que explorar a caverna para encontrar as três portas escondidas na rocha. Anote suas posições enquanto eles examinam a caverna. Ao longo da face norte eles encontrarão passagens curtas que levam às três portas dos aposentos 15, 17 e 18. A porta do aposento 18 (o aposento do tesouro) está trancada magicamente e não pode ser aberta, a não ser com o feitiço certo.

Não há nada na alcova por trás da teia de aranha, mas, se alguém tentar cortá-la, ficará preso nela. O efeito de emaranhamento da teia pode ser recriado jogando-se os dados. Qualquer aventureiro que tocar na teia ficará preso. Ele se libertará da teia quando obtiver um total de 12 ou mais pontos, conseguido do seguinte modo: a primeira jogada (dois dados) conta a favor desse total; a segunda conta *contra* esse total; a terceira jogada é *somada* ao

novo total; a quarta é *subtraída*; a quinta é *somada*; e assim por diante. O aventureiro deve continuar jogando até que seu total seja de 12 ou mais – o que pode levar algum tempo! Quando isso acontecer, o aventureiro estará livre da teia. Se, por exemplo, os resultados obtidos forem 10, 8, 5, 9, 12, 4, 9, então o aventureiro escapará na sua última jogada, uma vez que o total obtido foi: (Jogada dos dados 10) 10, (subtrai 8) 2, (soma 5) 7, (subtrai 9) –2, (soma 12) 10, (subtrai 4) 6, (soma 9) 15. Escapou.

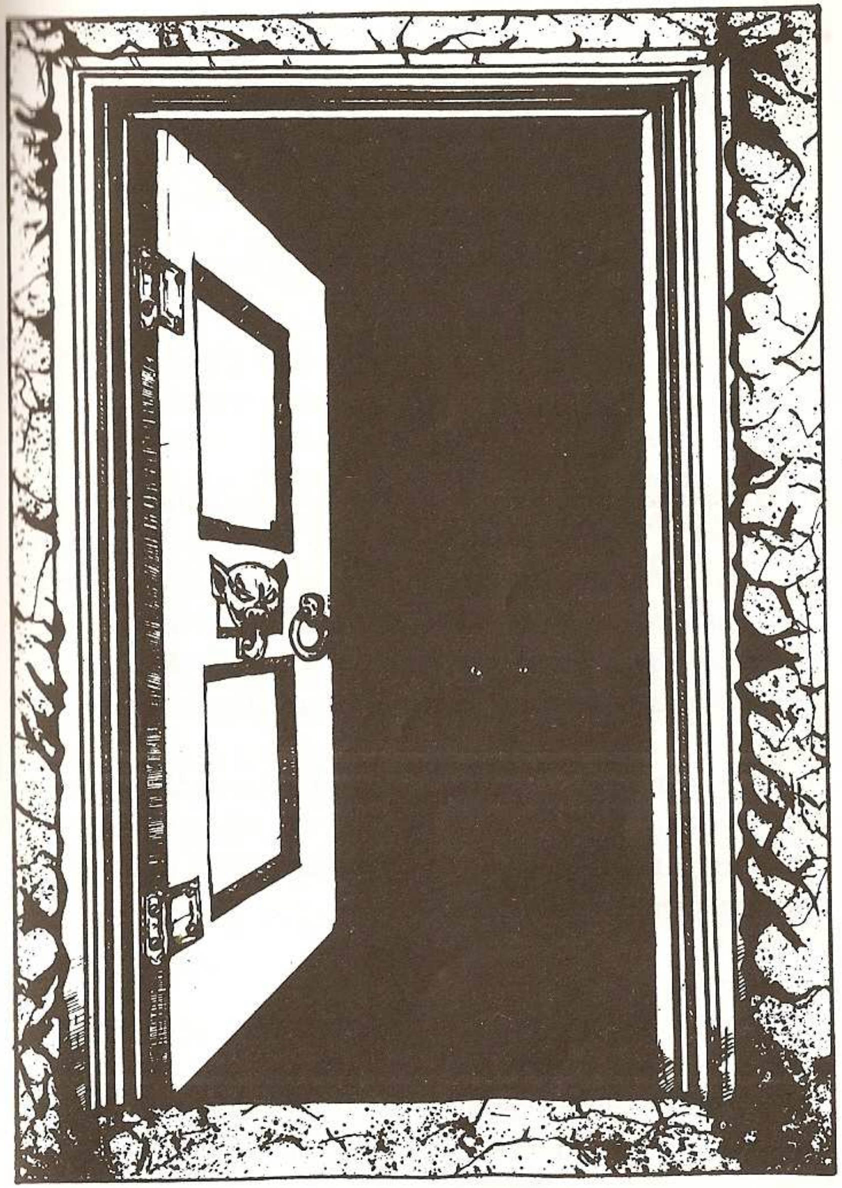
Oculto no canto sudeste da caverna está um Nandi Bear. Este é um bruto corpulento, meio-humano, meio-urso e maior que ambos. Os Nandi Bears adoram carne humana (especialmente o cérebro). Se alguém explorar o canto sudeste da caverna, o Nandi Bear se levantará e surpreenderá a vítima, causando-lhe automaticamente um dano de 2 pontos na ENERGIA.

| | | | |
|---|---|---|---|
| NANDI BEAR | HABILIDADE 9 | ENERGIA 11 | ATAQUES 2 |

Se ninguém explorar o canto sudeste dentro de 1 minuto, o Nandi Bear vai esgueirar-se pelas paredes. Ele sempre faz isso sem ser visto. Jogue um dado a cada 30 segundos para o Nandi Bear. Se você obtiver um número par, ele vai seguir no sentido horário da parede; se você obtiver um número ímpar, ele vai seguir um movimento anti-horário. A cada vez que ele se move, ele anda de 3 a 4 metros ao longo da parede. Você deve saber onde ele está, pois ele cairá sobre qualquer aventureiro que se aproxime dele.

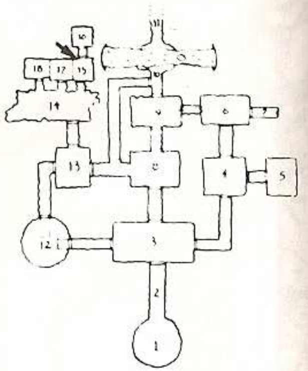
Não há qualquer tesouro na caverna.





15

# 15



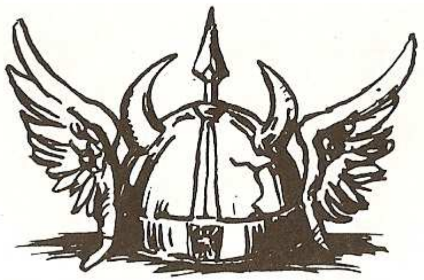
*Tudo está negro como breu. Mesmo uma lanterna não iluminará o local; assim, você não pode dizer se este aposento é pequeno ou grande – e nem mesmo se ele é realmente um aposento! Bem no fundo da escuridão, vocês podem vislumbrar dois pontos vermelhos de luz e um rosnado baixo confirma suas suspeitas. Alguma coisa os observa.*

O aposento está sob um Feitiço de Escuridão; lanternas e tochas não funcionarão aqui. Os olhos vermelhos pertencem a um Cão-do-Inferno, que atacará se os aventureiros resolverem pisar no aposento:

| | | | |
|---|---|---|---|
| CÃO-DO-INFERNO | HABILIDADE 7 | ENERGIA 6 | ATAQUES 2 |

Se o grupo quiser ver o cachorro, eles descobrirão que ele é maior que um lobo e negro como carvão. Além de fortes mandíbulas e dentes afiados, o Cão-do-Inferno tem uma arma extra – seu *bafo de fogo*. A cada série de ataque, existem 2 chances em 6 que seu bafo flamejante chamusque a vítima e lhe cause 1 ponto de dano na

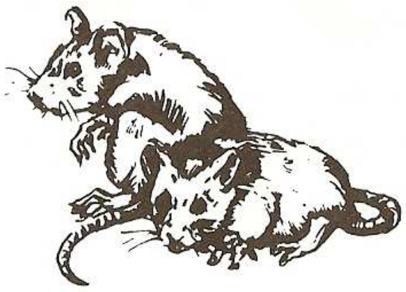


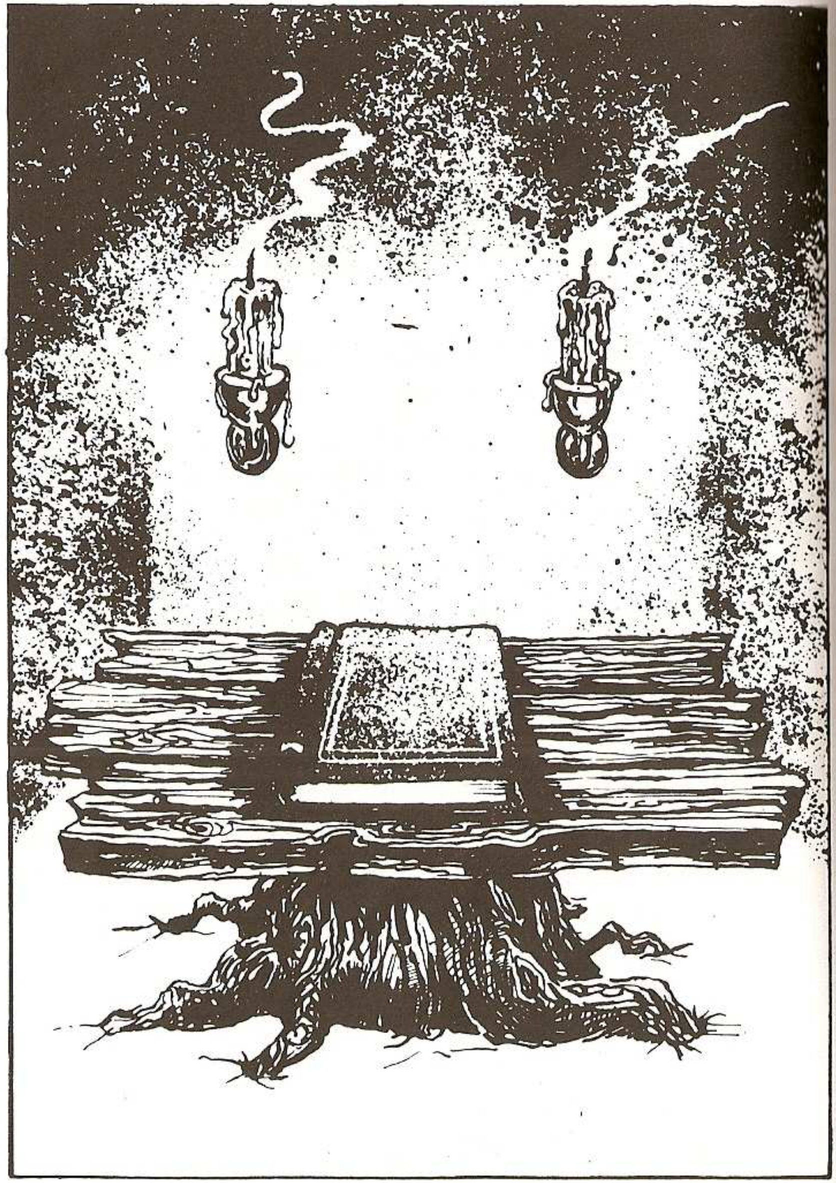


ENERGIA. Ele tem 2 ataques em cada série: uma vez para seus dentes e garras e outra para seu bafo. Ele pode dirigir ambos os ataques para uma mesma vítima.

Qualquer aventureiro que enfrente a criatura na escuridão deve subtrair 2 pontos de sua Força de Ataque. Se o grupo arrumar um jeito de atrair o cão para fora do aposento, a contagem da luta será normal.

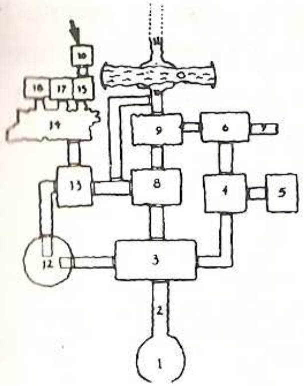
Se o grupo conseguir dar cabo do cão e examinar o aposento, eles encontrarão uma porta na parede norte, que dá para o aposento 16. Se eles procurarem no centro do aposento, encontrarão um cadáver, estraçalhado pelo Cão-do-Inferno. Nos bolsos do cadáver os aventureiros encontram oito moedas de ouro, e na sua cintura há uma espada mágica. Quem quer que use esta espada deve somar 1 ponto em sua Força de Ataque.





16





# 16

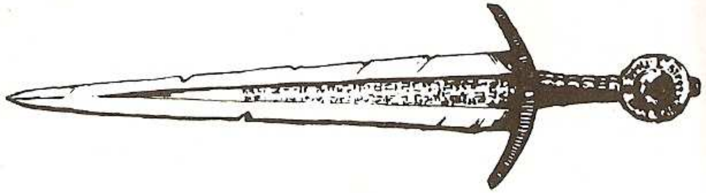
*A não ser por uma mesa encostada na parede norte, o aposento se encontra vazio. Duas velas, fixadas na mesma parede da mesa, iluminam o aposento. Há sobre ela um livro com capa de couro. Não existe outra porta no aposento, somente aquela pela qual vocês entraram.*

Este aposento é inofensivo, a não ser que alguém toque no livro sobre a mesa. O grupo precisará ler o livro, pois ele contém o feitiço necessário para abrir a porta do Quarto do Tesouro. Mas, se alguém tocar no livro, um Zumbi aparecerá no canto nordeste do aposento e atacará o grupo. Se eles vencerem a criatura, uma outra surgirá no seu lugar. Isso continuará a acontecer até que o livro seja recolocado sobre a mesa na mesma posição em que estava antes de ser aberto. Mesmo que os aventureiros levem o livro com eles, os Zumbis continuarão a aparecer onde quer que eles estejam.

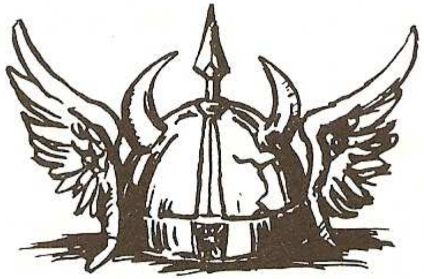
ZUMBI HABILIDADE 6 ENERGIA 6 ATAQUES 1

Zumbis são mortos-vivos, corpos sem mente, normalmente trazidos à vida por algum ser superior. Quem for

morto por um Zumbi se tornará um deles. Se isso acontecer com alguém do grupo, o aventureiro morto, agora um Zumbi, levantará e atacará os antigos companheiros (com 6 de HABILIDADE e 6 de ENERGIA).



Enquanto os aventureiros enfrentam os Zumbis, um dos membros do grupo pode estar examinando o livro à procura de alguma informação útil. Você pode dizer ao grupo que este é um Livro de Feitiços. Eles terão que olhar página por página até chegarem à página 11, onde está o feitiço necessário para abrir a porta do Quarto do Tesouro. O exame de uma página tem a duração de uma Série de Ataque. Realize uma Série de Ataque contra o Zumbi, e então diga a quem estiver lendo o livro que não há nada útil nessa página; volte para a luta e depois para o leitor, e assim por diante. O leitor do livro pode examiná-lo página por página ou folheá-lo de trás para a frente.





Mas ele deve lhe dizer em que página se encontra. Somente na página 11 existe alguma informação importante (diga-lhes que o livro tem 20 páginas).

O feitiço é:

*Fanananana*

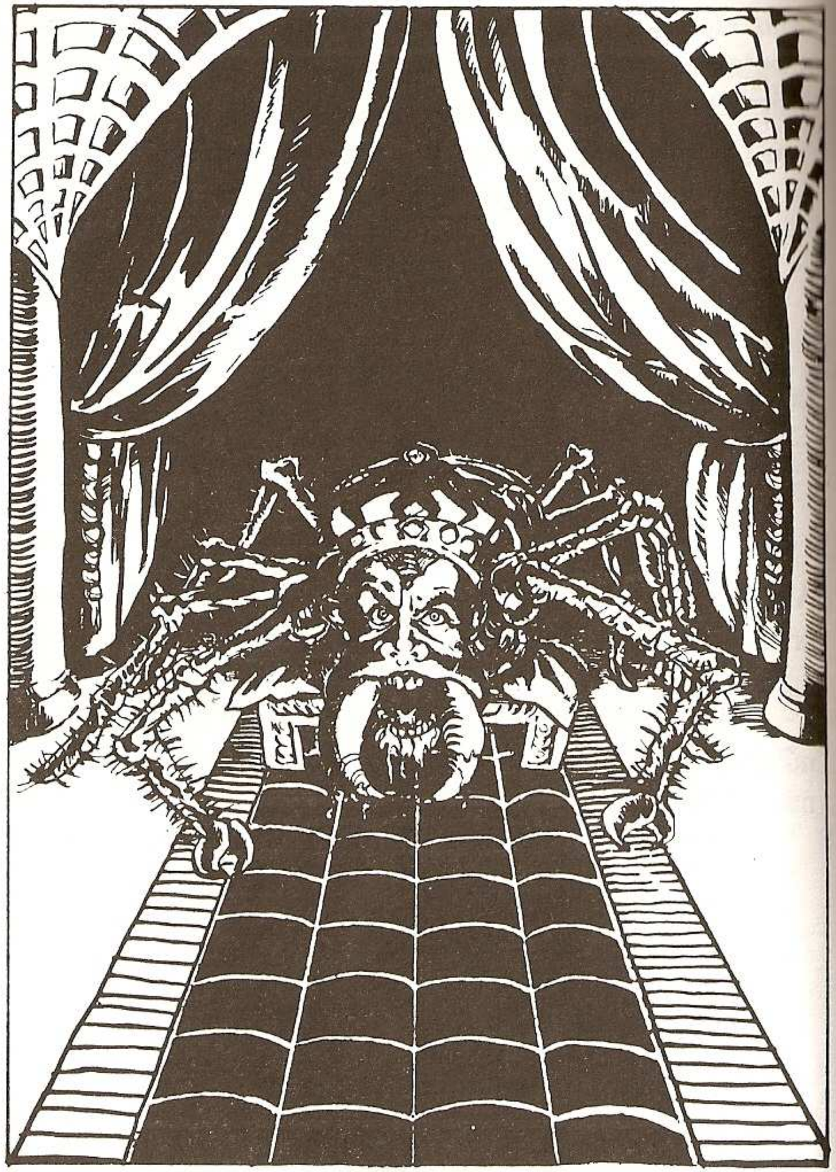
*Cosim Patana*

Lê-se:

Fã-ná-nã-ná-nã
Coe-sim Pá-tá-nã

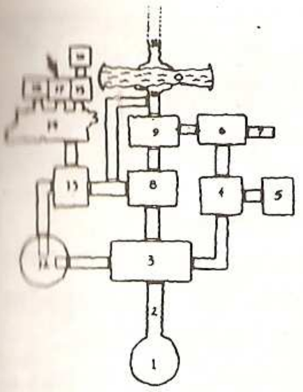
A menos que o grupo recite o feitiço corretamente, com a pronúncia certa, em frente à porta do Quarto do Tesouro, a porta não abrirá.

Ao lhes mostrar o feitiço, escreva-lhes a chave da pronúncia. Se você ler em voz alta eles saberão como pronunciá-lo corretamente.



17





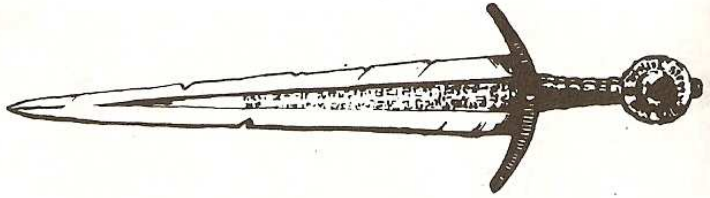
# 17

*Este aposento é prodigamente decorado com ricas cortinas. Pendendo de cada canto do teto existem teias douradas em formato de rede. Esta é a sala do trono do Rei Aranha! Sentado – ou, melhor dizendo, acocorado – no canto mais distante do aposento, em um banco feito à mão, está o Rei Aranha em pessoa: uma criatura feia e corpulenta, com corpo de aranha e cabeça de homem. "Intrusos imprudentes", grita ele. "Curvem-se até o chão diante do Rei Aranha!"*

O Rei Aranha é uma criatura poderosa:

REI
ARANHA HABILIDADE 10 ENERGIA 16 ATAQUES 2

Se o grupo tentar fugir sem lutar com ele, ou se recusarem a se curvar, ele jogará uma imensa teia de aranha sobre eles. Ela cairá do teto e o grupo terá que tentar escapar dela. O procedimento para soltar-se da teia é exatamente o mesmo do aposento 14. Mas essa teia é pesada e fatigante. Cada aventureiro deve, separadamente, tentar se soltar, e a cada vez que seu total for menor que O (tor-

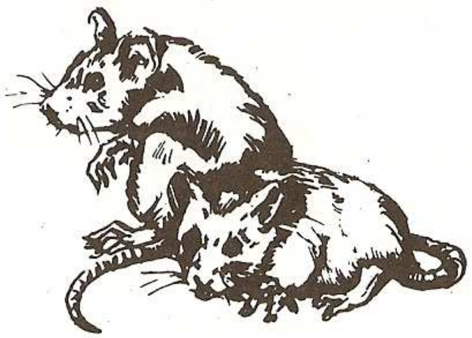


nar-se um número negativo – veja o exemplo do aposento 14), ele perderá 1 ponto de ENERGIA. Tão logo alguém escape da teia, o Rei Aranha se aproximará para lutar.

O Rei Aranha combate com as duas pernas dianteiras e as mandíbulas. Ele tem uma mordida envenenada e há 2 chances em 6 de que cada ataque bem-sucedido seja uma mordida envenenada. Esse veneno causa dano dobrado (ou seja, 4 pontos de ENERGIA, em vez dos 2 pontos usuais).

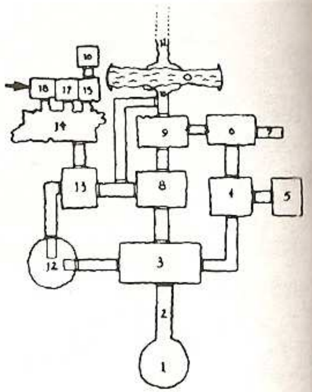
Se o grupo se curvar como ele exige, ele lhes permitirá que conversem com ele. Mais cedo ou mais tarde acontecerá um combate, mas ao menos o grupo não terá que lutar contra a teia.

Se vencerem o Rei Aranha, eles encontrarão 18 moedas de ouro em uma caixa sob o trono, e também uma nota dizendo que a porta do Quarto do Tesouro só pode ser aberta com um feitiço que é protegido por um Cão-do-Inferno.



18

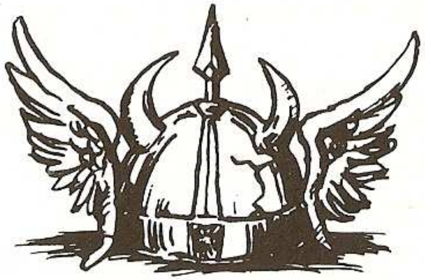
# 18



*O aposento é pouco maior que um armário. Há uma mesa ornamentada no centro da parede oposta, e sobre ela se encontra uma arca de madeira.*

Lembre-se que eles não podem entrar neste quarto sem o feitiço do aposento 16!

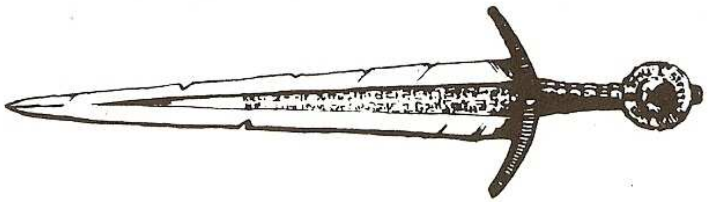
A arca contém o tesouro do Rei Aranha: 48 moedas de ouro e 4 jóias, valendo 8 moedas de ouro cada uma. A arca não tem armadilha (apesar de certamente suspeitarem que sim) e não está trancada.



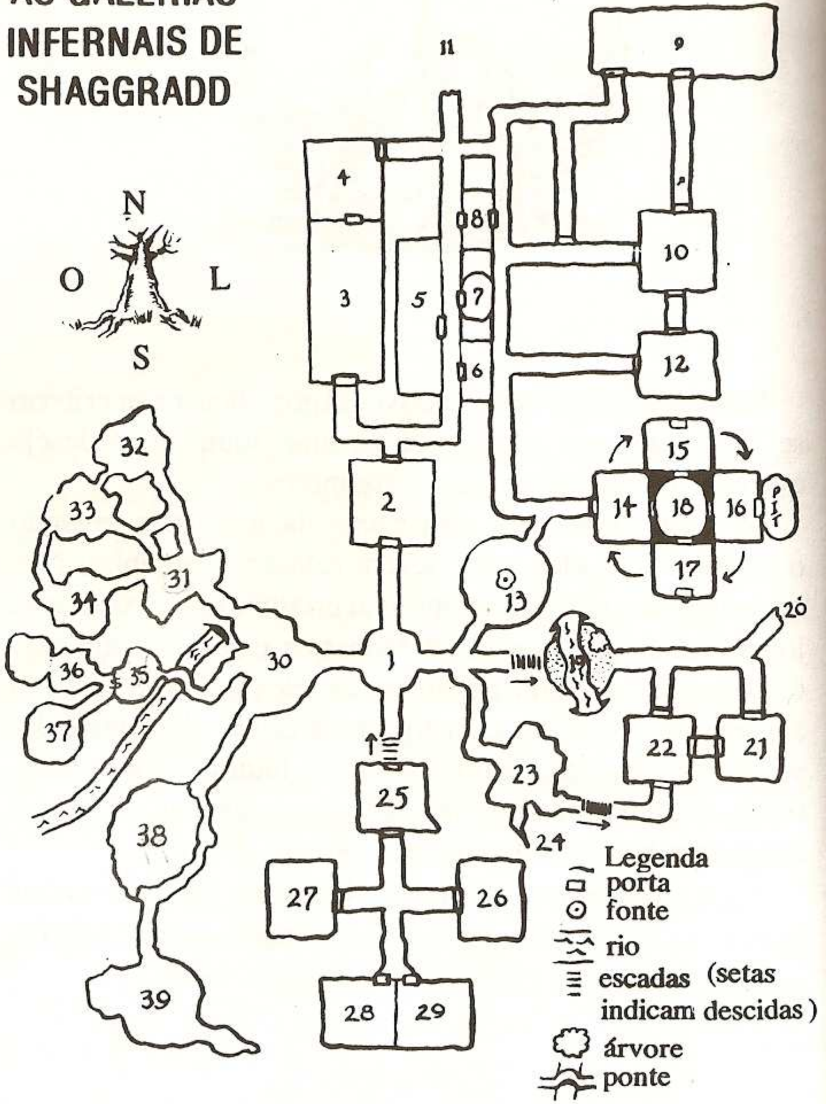
Eles alcançaram seu objetivo. Agora fica a seu critério se você quer que a aventura termine aqui, ou se deseja que eles tentem sair vivos da masmorra.

Se você quiser que eles saiam da masmorra levando o tesouro com eles, eles devem refazer o caminho. Nos aposentos em que venceram uma criatura viva, você deve jogar o dado para ver se há Monstros Errantes (veja pág. 62) em seu caminho de volta. Se eles entrarem em um aposento no qual um monstro ainda esteja vivo, você deve decidir se essa criatura irá ou não lutar com os aventureiros. As criaturas inteligentes provavelmente os deixarão passar em troca de algumas moedas de ouro.

Quando chegarem ao poço, eles ainda têm que voltar para a superfície. Se não tiverem deixado um meio de fuga adequado, permanecerão no poço para sempre!



# AS GALERIAS INFERNAIS DE SHAGGRADD







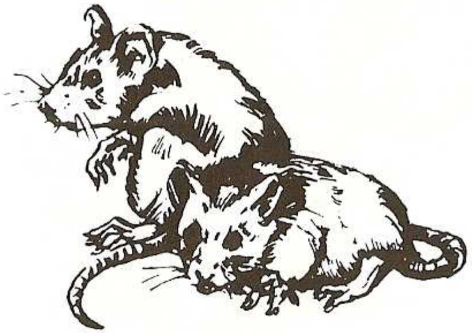

Esta é uma aventura longa, passada em uma masmorra sob um imenso carvalho. Shaggradd, uma elfo negra, descobriu a masmorra e comprou a terra em volta da árvore. Apesar de perceber que existiam consideráveis tesouros escondidos na masmorra, ela não era uma espadachim, e não seria páreo para as criaturas e armadilhas que guardavam essas riquezas. Assim, ela agora permite que grupos de aventureiros caçadores de tesouros entrem e explorem as masmorras, cobrando uma taxa de 10 por cento do saque quando – ou se – eles conseguem sair vivos de lá.

Para esta aventura, dê a cada participante 6 provisões. Se você estiver se sentindo generoso, ou se esta é a primeira aventura deles, você também pode permitir que cada um leve uma Poção de Habilidade, Força ou Sorte.

*O aviso escrito à mão no tronco da árvore chamou a atenção de todos vocês. "Caminho das Galerias do Tesouro de Shaggradd. Será que você é bastante audacioso para tentar sua sorte?"*

*Seguindo na direção da flecha, vocês entram em uma floresta. A trilha termina em uma clareira no meio da floresta, onde um carvalho alto, morto há muito tempo, permanece de pé. Conforme se aproximam, uma velha corre em sua direção e pára diante de vocês. Ela é magra e de pele escura, com um rosto enrugado.*

*"Ahá", exclama ela. "Talvez um grupo de aventureiros que deseja explorar as galerias de tesouro?" Vocês concordam que certamente gostariam de saber mais a respeito, e ela continua: "Dez anos atrás, quando descobri os tesouros existentes sob a floresta, eu comprei estas terras. Mas sou uma velha elfo, e não sobreviveria a uma jornada através das masmorras. Meus amigos, vocês são bem-vindos para entrar nessas masmorras e ficar com todos os tesouros que puderem encontrar. Tudo o que peço é que me dêem 10 por cento do que encontrarem."*

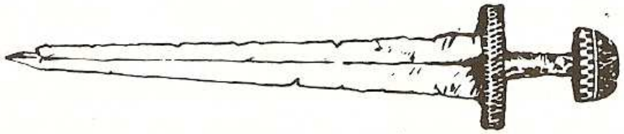


Se desejarem seguir adiante, eles devem concordar em pagar o dízimo à elfo negra, que, então, lhes mostrará o caminho para a masmorra. Eles devem escalar o carvalho até o topo e lá encontrarão uma corda que lhes permitirá descer para as masmorras. A corda vai dar no aposento 1.

Se eles tentarem barganhar, ela não lhes mostrará o caminho. Se eles a atacarem:

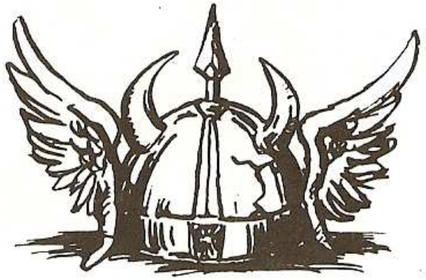
SHAGGRADD HABILIDADE 4 ENERGIA 6 ATAQUES 1

Sem dúvida, eles a matarão facilmente, mas voltarão ao problema de não conhecer a entrada da masmorra.



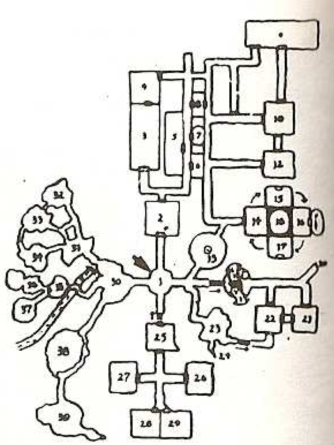
Se você quiser colocar um limite de tempo para o jogo – digamos duas horas –, você também pode incluir que Shaggradd disse o seguinte:

*"Mas não temam quanto a sua segurança indevidamente, aventureiros. Pois, antes de entrarem, lançarei um Feitiço de Teletransporte de Retorno em cada um de vocês. Daqui a exatamente [duas horas] vocês voltarão para cá – se ainda estiverem vivos."*



1

# 1

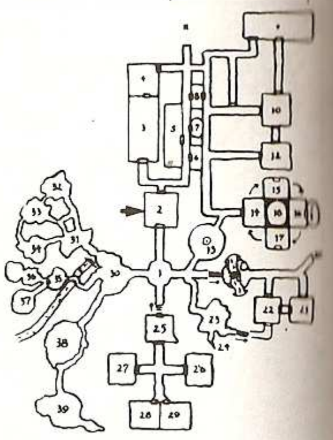


*Vocês descerão pela corda até alcançar o chão de uma pequena câmara cavada na terra. Quantro trilhas partem da câmara: para norte, sul, leste e oeste.*

Eles estão no centro da masmorra.

**2**

# 2



*O aposento é grande e retangular. É simples e tem uma porta na parede diretamente oposta a vocês. Ao longo das paredes leste e oeste, há arcadas. Dentro das arcadas vocês não podem ver nada além de escuridão.*

Há quatro arcadas, duas de cada lado do aposento. Apesar de fazê-los crer que provavelmente existam passagens nas arcadas, elas são na verdade as estruturas de quatro espelhos. Esses espelhos mágicos distorcem seus reflexos. Qualquer aventureiro que olhar em uma dessas arcadas verá um reflexo distorcido de si mesmo, mas *tão* distorcido que o reflexo parecerá um monstro.

Como você pode imaginar, o monstro imitará todos os movimentos deles. Se eles pularem para trás, o monstro desaparecerá. Se o aventureiro puxar uma arma, então o monstro também puxará uma arma. Se o aventureiro avançar para o monstro, parecerá que o monstro também está avançando.

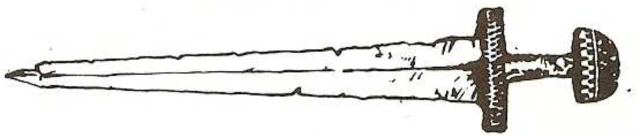
As paredes do aposento podem falar, e são ativadas quando surge um reflexo. Uma voz irá retumbar: "O que



temos aqui? Aventureiros tolos! Vocês parecem fracotes demais para enfrentar um pardal aleijado! Vocês carregam essas espadas só para exibição? Deixem-me ver se vocês têm ou não coragem!" Os aventureiros pensarão que o reflexo no espelho os está insultando. Se dois aventureiros ficarem diante de arcadas, duas vozes os desafiarão.

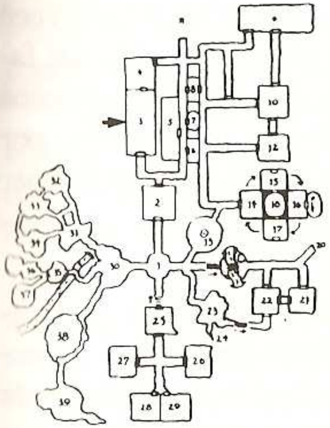
Os reflexos e as vozes não fazem mal algum. Se algum dos aventureiros atacar os reflexos, ele quebrará o espelho em que bateu e tomará um "banho" de vidro. Jogue um dado para ver se houve algum ferimento, de acordo com a seguinte tabela:

| *Dado* | *Efeito* |
|---|---|
| 1 | Os cacos de vidro cegam um olho. Redução permanente de 2 pontos de HABILIDADE. |
| 2 | O vidro faz um corte feio na testa. Escorre sangue sobre os olhos. Reduza 1 ponto da HABILIDADE por 10 minutos, até que o sangue pare de escorrer. |
| 3 | O vidro corta o braço que empunha a espada. Perde 2 pontos de ENERGIA. |
| 4 | Os cacos fazem pequenos cortes pelo corpo. Perde 1 ponto de ENERGIA. |
| 5-6 | Nenhum ferimento. |



3





# 3

*Este é um aposento verde. Um carpete verde, mas de algum modo encardido, estende-se pelo chão. As paredes e o teto são pintados de um verde vivo, da cor de folhas. O aposento é longo e retangular, com portas nas paredes norte e sul. Em um ponto da parede leste há quatro grandes urnas de cobre com a boca pequena e o corpo bojudo. Enquanto vocês estão olhando, uma pequena cabeça surge em uma delas e vira-se para vocês. "Macacos me mordam!", diz ela em uma vozinha aguda. "O que temos aqui? Visitantes? Amem-nos e salvem-nos, Muldoon; podemos ter algum divertimento por aqui!"*

*A criaturinha – um homenzinho com menos de 1 metro de altura e vestido com roupas verdes – flutua no ar na direção de vocês.*

Se permanecerem no aposento com Muldoon, o Leprechaun, eles descobrirão que ele é um duende divertido, mas dado a fazer brincadeiras. Ele sabe algumas mágicas e pode tentar usar uma delas, ou até mesmo todas as seguintes: mudar a cor do quarto; transformar a lâmina das espadas em borracha (o efeito passa em 5 minutos); fazer

um aventureiro falar com voz fina por 10 minutos (você deve insistir com o jogador desse personagem que ele faça tal voz pelos 10 minutos); criar no chão pequenos montes de sujeira (esterco de vaca ou peixe podre, por exemplo) nos quais os aventureiros vão pisar; amaldiçoar um aventureiro com verrugas na cara (que irão desaparecer em 10 minutos) etc.

Muldoon conversará com eles e responderá a perguntas, mas não lhes dará muitas informações sobre a masmorra. Após terem conversado por uns 2 minutos, ele lhes perguntará se não querem ver o que há dentro das urnas. As urnas, numeradas de 1 a 4 e de norte para sul, contêm:

*Primeira Urna.* Um líquido que parece ser água. Um minuto após ser tocado, ele começará a queimar como ácido. Essa queimação dolorosa durará por 1 minuto (diminua 2 pontos de ENERGIA). Na verdade, o líquido não causará ferimento algum na carne, mas uma dor terrível.

*Segunda Urna.* Uma substância mole, fétida. Ela é desagradável, mas inofensiva. Na realidade, é uma fruta

polpuda e pode ser comida, fornecendo um ganho de 4 pontos de ENERGIA.

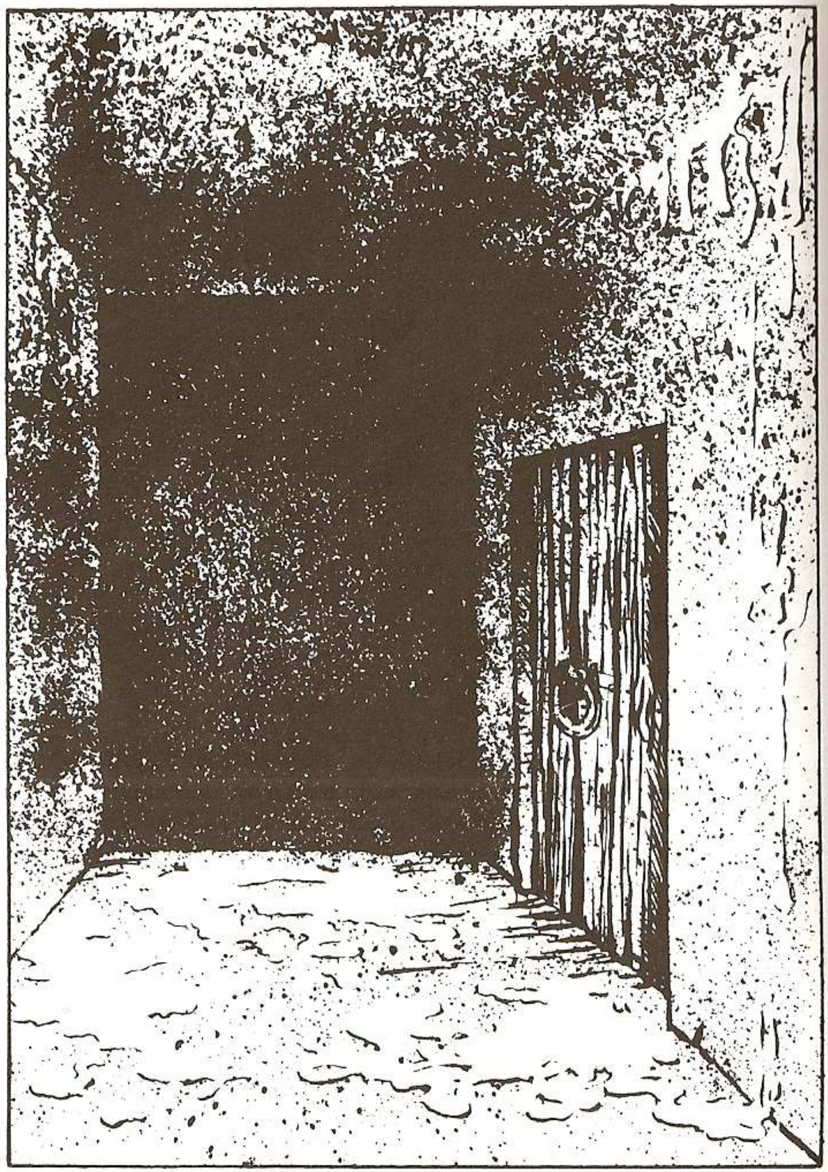
*Terceira Urna.* De dentro da urna vem um profundo som de rosnado. Na verdade, não há qualquer criatura aí dentro, mas sim 6 moedas de ouro e um cordão de prata (valendo 8 moedas de ouro).

*Quarta Urna.* Contém roupas dobradas. Também tem uma aranha venenosa que pode picar um aventureiro e causar a perda de 4 pontos de ENERGIA. Enquanto o aventureiro estiver tateando dentro da urna, jogue um dado a cada 15 segundos. Um resultado de 1 ou 2 indica que a aranha picou o aventureiro.

As urnas possuem bocas estreitas, de modo que os aventureiros terão que enfiar a mão dentro delas para poder descobrir o que elas contêm. Uma vez que são feitas de cobre, não podem ser quebradas. Se eles pedirem algum conselho ao Leprechaun, ele sugerirá que tentem a primeira ou segunda urna.

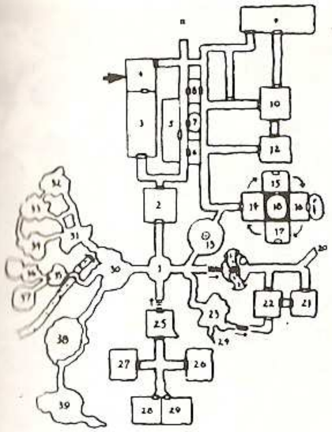
O Leprechaun normalmente troca o lugar das urnas entre um visitante e outro e, mesmo que os aventureiros voltem ao aposento, a posição das urnas será outra.

Se os aventureiros quiserem lutar com o Leprechaun, não terão sucesso. Ele voará para longe a cada vez que tentarem atacá-lo.



4





# 4

*O aposento é escuro, úmido e frio. Parece estar vazio. As únicas saídas são pelas portas das paredes sul e leste.*

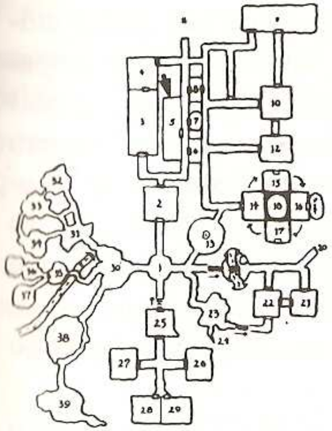
O aposento é um Quarto do Frio, e a temperatura cairá até o congelamento assim que ambas as portas sejam fechadas. Uma vez que os aventureiros estejam dentro do aposento, as portas baterão de repente e os aventureiros começarão a congelar. Há dois modos de escapar. Se eles puderem derrubar uma das portas do jeito normal, a temperatura aumentará rapidamente. Se examinarem o aposento, eles podem localizar um alçapão secreto no chão, que se abre e revela o quarto de controle. O controle principal é uma alavanca grande, que está para cima (ligada). Se eles a baixarem, o frio cessará e o aposento esquentará gradualmente. Essa alavanca também libera as portas.

Para cada 15 segundos que permanecerem presos no frio, eles perderão 1 ponto de ENERGIA.

Dentro do quarto de controle eles encontrarão no chão (se examinarem) uma bolsa contendo 8 moedas de ouro.

5





# 5

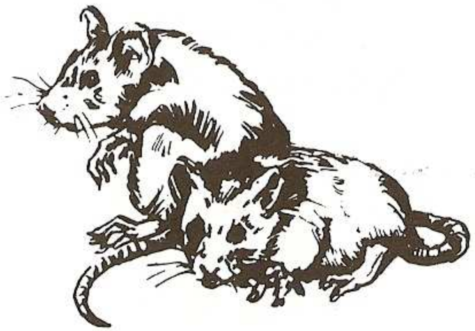
*Este aposento parece ser um tipo de quarto de despejo. Foi jogado aqui todo tipo de coisa, sem uma ordem determinada. Caixas, arcas, cascalho, portas de madeira e ferramentas estão encostados na parede oeste. Em um ponto da parede norte há o que parece ser monstros e animais empalhados. Pinturas, mobília e coisas do gênero também estão jogadas pelo aposento.*

Este é um Quarto da Fantasia e trabalhar com ele exigirá uma grande inventividade de sua parte. Tendo descrito o aposento como sendo uma espécie de depósito desorganizado, exatamente o que vai acontecer depende exclusivamente dos aventureiros.

O aposento realiza fantasias. Tudo o que os jogadores esperam que aconteça aqui irá acontecer. Por exemplo, se

alguém disser: "Cuidado, eu aposto que um destes animais vai se tornar vivo!", então um dos animais empalhados *ganhará* vida. Se outro disser: "Veja, ele vai atacar!", então ele *vai* atacar. Se um terceiro disser: "Espero que haja algum tesouro dentro de uma destas arcas", então *haverá* um tesouro numa das arcas. Mas essas coisas só se tornarão realidade se os aventureiros disserem que *esperam* que algo aconteça. Se um deles simplesmente disser: "Eu gostaria de saber se esses animais se tornarão vivos?", então nada irá acontecer.

Se começarem a mexer em todas as coisas que há no aposento, eles acabarão dando de cara com todo tipo de coisa, além do que foi mencionado. Se eles disserem *qualquer coisa específica* (tal como "Vamos ver se podemos encontrar um escudo de latão"), você deve jogar um dado. Se o resultado for 1, eles encontraram o que estavam procurando. Se acontecer deles escolherem alguma coisa que estragaria o jogo (tal como uma pistola ou 1.000 moedas de ouro), você terá que ser bem vivo para restringir esse poder (por exemplo, não há pólvora para a pistola ou as mil moedas de ouro estão tão grudadas umas nas outras que eles não podem carregá-las para fora do aposento).

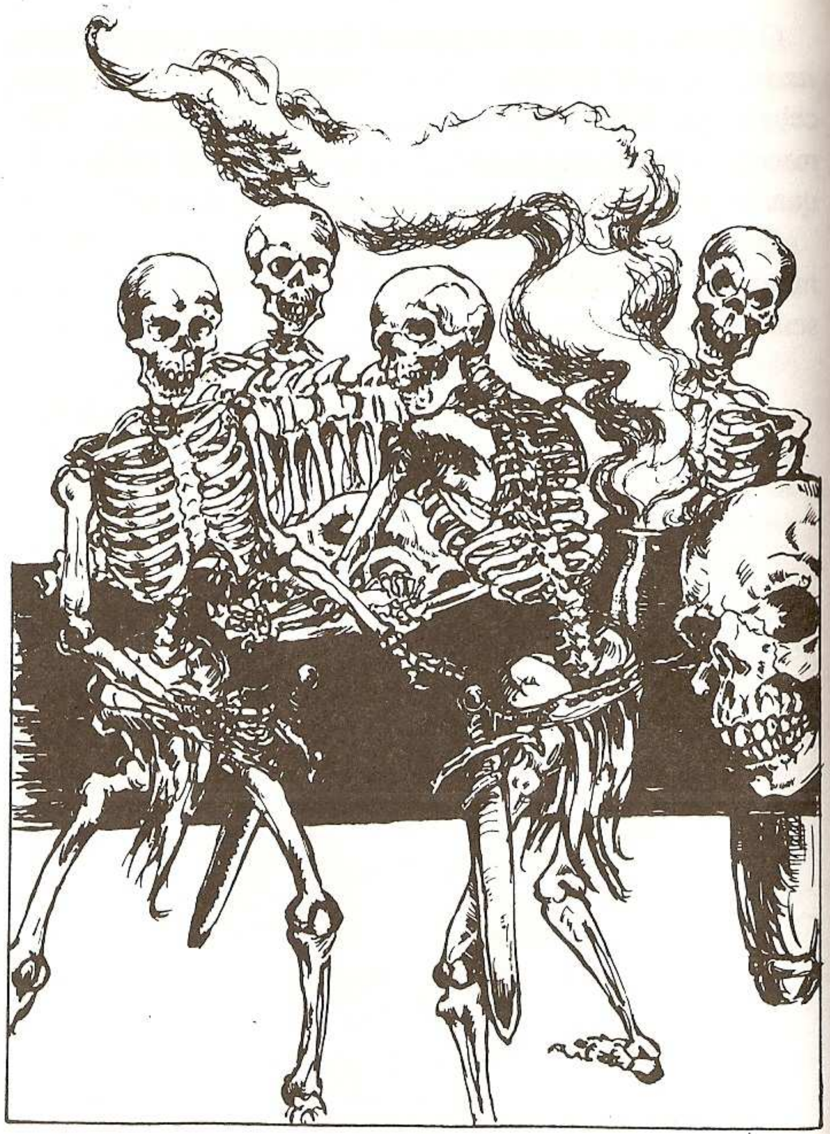




O Quarto da Fantasia parará de realizar seus desejos *assim que eles perceberem seu poder*. Uma vez que percebam que tudo o que desejam realmente acontece e comecem a testar seu poder, ele não funcionará mais, e o quarto se transformará num mero quarto de despejo.

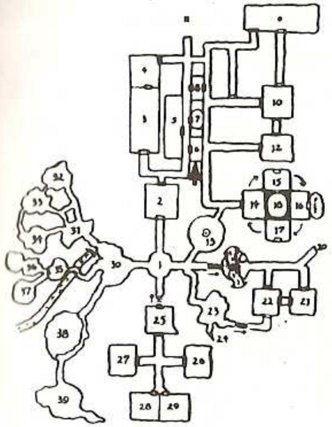
Como o grupo pode mencionar que os animais e monstros empalhados tomarão vida e lutarão com eles, seus pontos são:

| | HABILIDADE | ENERGIA | ATAQUES |
|---|---|---|---|
| HIENA | 5 | 6 | 1 |
| RINOCERONTE | 7 | 13 | 1 |
| GORILA | 8 | 10 | 2 |
| GOBLIN | 6 | 4 | 1 |
| GOBLIN | 5 | 4 | 1 |
| HOBGOBLIN | 6 | 7 | 1 |
| HOBGOBLIN | 6 | 6 | 1 |



6

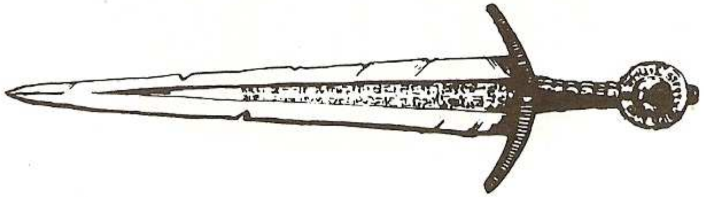




# 6

*Uma estranha visão os saúda. O aposento é quadrado, com paredes nuas. A única mobília é uma grande mesa de madeira, e sobre esta mesa está o esqueleto quase completo de um animal selvagem – algum tipo de grande felino. Em volta do esqueleto, evidentemente tentando fixar os ossos, há cinco esqueletos que se viram para fitá-los quando vocês entram. Paira no ar um cheiro forte e vocês o reconhecem como sendo cola. Em um dos cantos da mesa há um grande pote de prata contendo esse adesivo de odor fétido.*

Assim que o grupo entrar no aposento, quatro dos cinco esqueletos irão atacá-los. O quinto esqueleto se concentra em dar os toques finais ao esqueleto em que eles estiveram trabalhando. Um minuto após a entrada do grupo no aposento, esse esqueleto colocará a cabeça no lu-

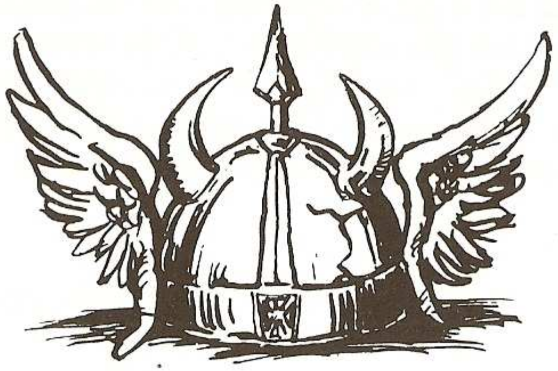


gar e, uma vez completado o trabalho, o Esqueleto Tigre ganhará vida, pulará da mesa e atacará. O grupo não poderá chegar até o quinto esqueleto antes de ter matado os outros quatro, que defenderão o companheiro até a morte.

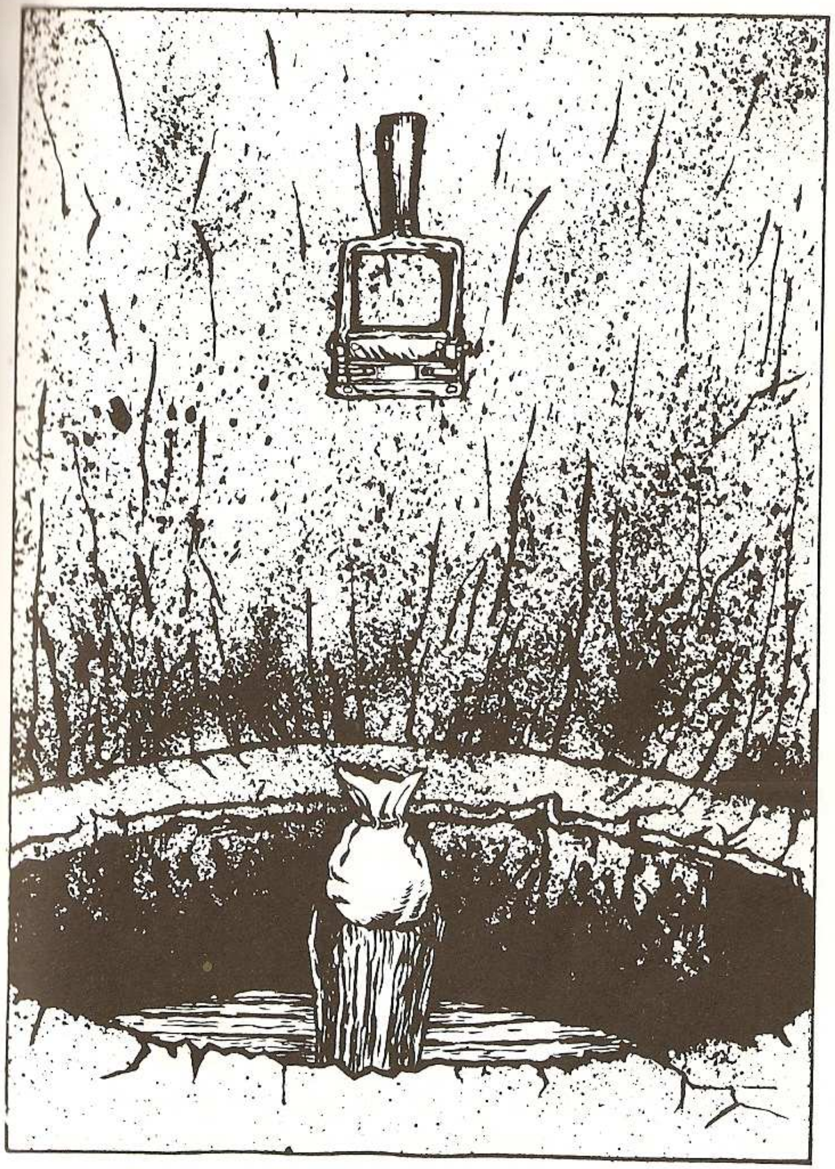
| | HABILIDADE | ENERGIA | ATAQUES |
|---|---|---|---|
| ESQUELETO Um | 6 | 6 | 1 |
| ESQUELETO Dois | 5 | 6 | 1 |
| ESQUELETO Três | 6 | 5 | 1 |
| ESQUELETO Quatro | 7 | 5 | 1 |
| ESQUELETO Cinco | 5 | 5 | 1 |
| ESQUELETO TIGRE | 8 | 7 | 2 |

Se o grupo permanecer por mais de 40 segundos dentro do aposento, a fumaça proveniente da cola começará a afetá-los e eles terão que deduzir 2 pontos de ENERGIA até o final do encontro. O efeito passará assim que deixarem o aposento.

O único tesouro do aposento é o pote de cola de prata, que vale 5 moedas de ouro.

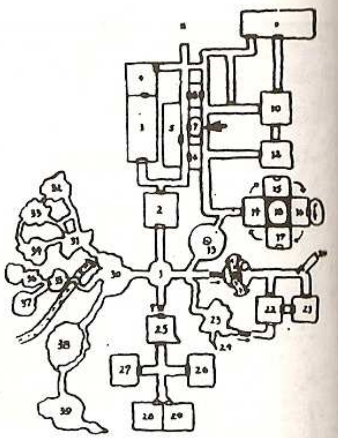






# 7

# 7

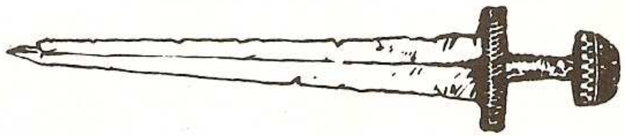


*O aposento é redondo. Há um fosso raso, com 1 metro de largura e com as bordas de pedra. O fosso é um círculo perfeito e tem apenas 1 metro de profundidade. O chão do fosso é de madeira, mas as paredes são de pedra. No centro do fosso há uma estaca grossa, com cerca de 1 metro de altura, com uma bolsa de couro no topo. Do outro lado do aposento, na parede em frente à porta, há uma pesada alavanca.*

Como o grupo bem suspeitará, este aposento é uma armadilha. Eles poderão caminhar livremente em volta da borda, mas, se alguém pisar no chão de madeira do fosso, ele começará a girar muito depressa e qualquer pessoa que estiver sobre ele será jogada contra as paredes de pedra. Quem for pego na armadilha sofrerá perda de 1 a 4 pontos de ENERGIA (jogue um dado: 1-4 significa o número de pontos perdidos; 5-6 significa que não houve danos). A alavanca é um embuste. Ela não pode ser movida e não tem qualquer efeito sobre o fosso giratório.

A bolsa do fosso contém nove moedas de ouro. O melhor meio de pegá-la é jogar alguma coisa sobre ela

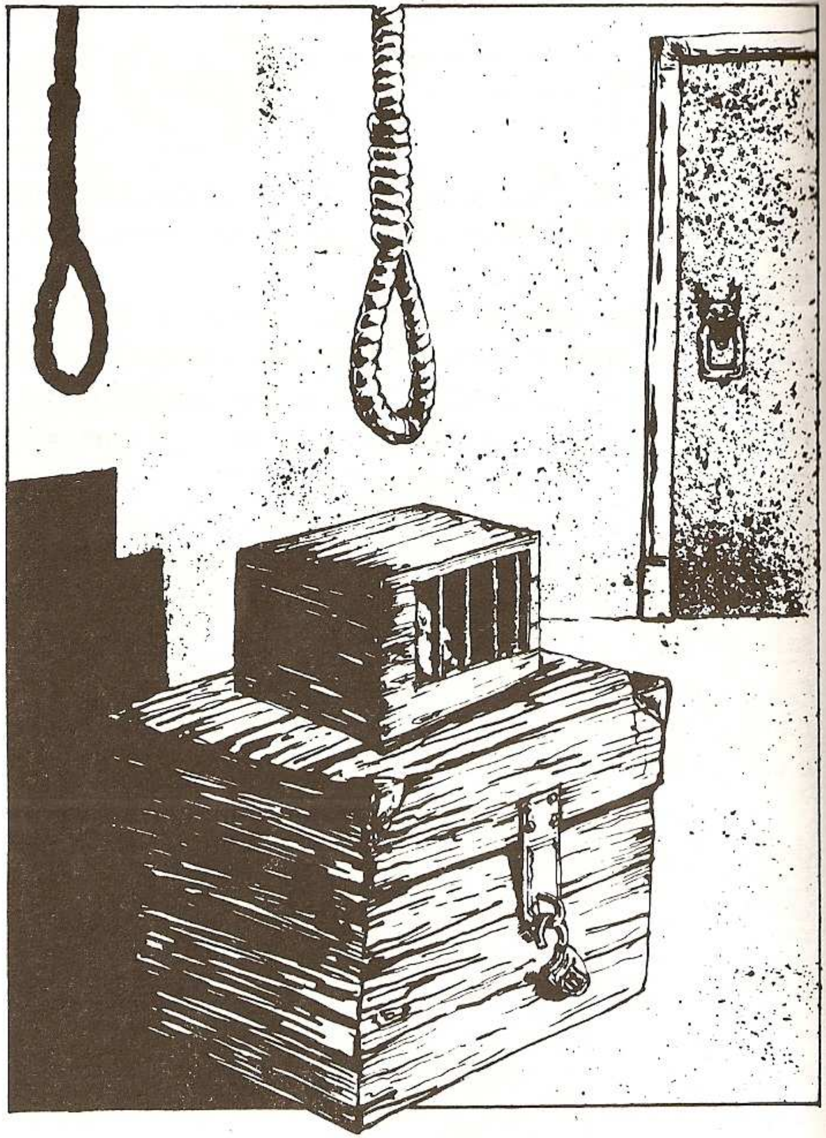




para que caia no fosso enquanto ele estiver girando, e só então agarrá-la quando ela for jogada de encontro à borda.

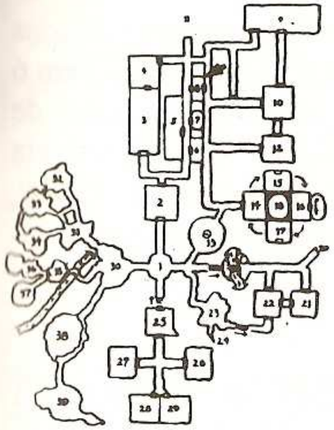
Se a pessoa que estiver pegando coisas do fosso (a bolsa ou um companheiro) for bem-sucedida em *Testar a Sorte*, ela conseguirá agarrar o que estava tentando pegar. No entanto, quando um aventureiro tenta pegar uma pessoa, existe uma chance de que o peso o puxe para dentro do fosso. Um aventureiro só pode pegar uma pessoa se os pontos de HABILIDADE e ENERGIA do salvador forem iguais ou maiores que os da vítima. De outro modo, o salvador será puxado para dentro do fosso. Mas, se ele estiver sendo seguro por outras pessoas do grupo, então não será puxado para dentro do fosso e conseguirá salvar o companheiro.

O fosso parará de girar dentro de 10 minutos. Depois desse tempo, qualquer pessoa que estivesse dentro do fosso já teria desmaiado. Qualquer pessoa que ficar presa na armadilha terá que deduzir 7 pontos de sua ENERGIA e esperar que ele pare de girar para poder escalar a borda.



8





# 8

*Este aposento quadrado possui paredes nuas e o chão está empoeirado, com entulhos e escombros espalhados sobre ele. Há outra porta oposta àquela pela qual vocês entraram. Próximo à metade da parede norte há uma caixa de madeira. Há um cadeado para trancá-la, mas ela não está trancada. No alto desta caixa há uma outra caixa, pequena, parecida com algum tipo de gaiola pequena, com barras na frente. Pendendo do teto, perto das duas caixas, há uma corda grossa com um laço na ponta.*

Os objetos do aposento não são tão sinistros quanto parecem. A gaiola tem um coelho comum, sem propriedades mágicas ou poderes especiais. A caixa de baixo, que parece uma arca de tesouro, contém uma Besta da Arca-armadilha e algum tesouro. O laço é bastante comum – somente uma corda pendendo do teto.

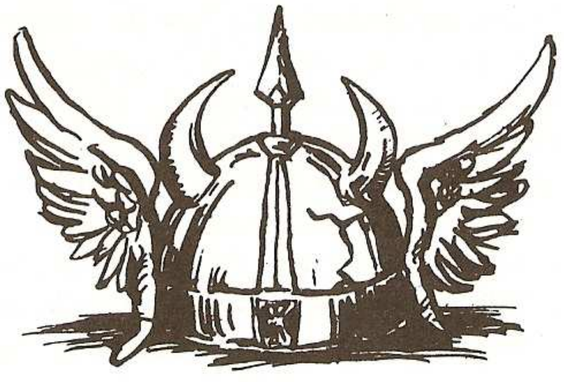
A Besta da Arca é um tipo de Gremlin que vive dentro de caixas. Ela tem braços muito longos e faz ataques-surpresa a qualquer pessoa que abra sua caixa, agarrando e

golpeando o pescoço da vítima com suas longas e afiadas unhas. Se alguém tentar abrir a arca, terá 4 chances em 6 de ser golpeado pela Besta (perdendo 4 pontos de ENERGIA). Além disso, há 2 chances em 6 de que ela agarrará o aventureiro (que perde 6 pontos de ENERGIA, pois também será golpeado). Os aventureiros podem atacar a Besta da Arca:

| | | | |
|---|---|---|---|
| BESTA DA ARCA | HABILIDADE 5 | ENERGIA 6 | ATAQUES 1 |

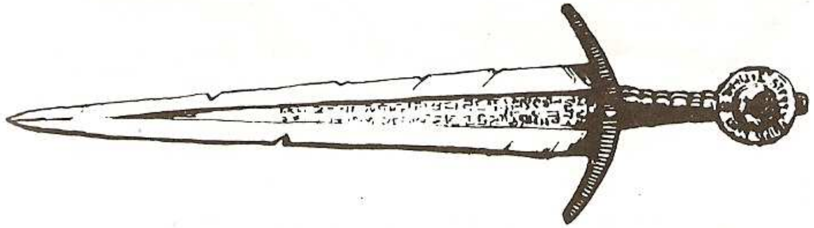
Qualquer aventureiro que seja pego pela Besta estará fora de combate.

Se os aventureiros matarem a Besta, encontrarão seis moedas de ouro dentro da caixa, uma vara de madeira afilada em uma das pontas e uma dezena de folhas verdes. As folhas não têm nada de especial (este tipo de Gremlin se alimenta de folhas verdes), mas a vara é mágica, capaz de lançar uma pequena bola de fogo. Se essa vara for segura pela extremidade mais larga e a ponta afilada for apontada para alguma coisa viva, uma peque-



na bola de fogo será lançada da ponta da vara na direção do alvo. Quem estiver usando a vara deve dizer que ponta está segurando; se segurada a ponta afilada, a bola de fogo será lançada contra seu próprio corpo! Lembre-se que nada irá acontecer até que a ponta afilada da vara seja apontada para uma criatura viva. E qualquer criatura viva atingida pela bola de fogo sofrerá perda de 5 pontos de ENERGIA. A vara contém carga suficiente para cinco bolas de fogo e, depois de usada, demora 45 segundos para recarregar.

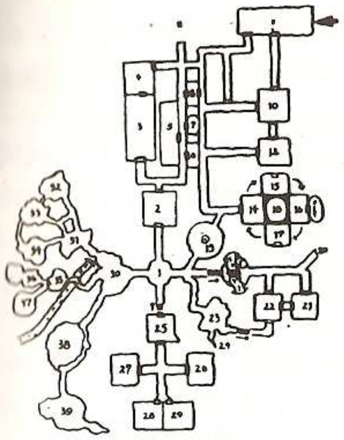
Se os aventureiros libertarem o coelho da gaiola, há 2 chances em 6 de que ele tente abrir a caixa da Besta. Se isso acontecer, eles serão alertados para o perigo, quando a Besta agarrar ou golpear o coelho.



| MENU | |
|---|---|
| Sopa de Whortle | 1mo |
| Vittles Caseiras | 3mo |
| Cozido do Pookie | 3mo |
| Junta de Aardwolf | 2mo |
| Pão e Gloister | 3mo |
| Fruta Bomba | 1mo |
| Chá de Erva | 1mo |
| Bebida de Orc | 2mo |

9





# 9

*Este é um aposento grande, no meio do qual há mesas e cadeiras. Um balcão se estende ao longo da parede leste. Neste balcão há arcos, canecas, facas etc. Atrás do balcão estão três anões, que olham para cima quando vocês entram; eles sorriem e apontam para um quadro onde está escrita uma espécie de mensagem. Há duas portas no aposento, ambas na parede sul (vocês entraram por uma delas).*

Eles entraram na Casa de Pasto de Pookie. Pookie é um anão que dirige o lugar com seus dois irmãos. O quadro que eles estão apontando é um Menu, que oferece:

| | |
|---|---|
| Sopa de Whortle (cremosa sopa cinza de legumes) | 1 moeda de ouro |
| Vittles Caseiras (pequenas bolas de massa recheadas com carne dura e elástica) | 3 moedas de ouro |

| | |
|---|---|
| Cozido do Pookie (cozido quente com carne e legumes) | 3 moedas de ouro |
| Junta de Aardwolf (coxa de Aardwolf, assada em espeto) | 2 moedas de ouro |
| Pão e Gloister (pão com uma porção de um creme parecido com queijo mole) | 3 moedas de ouro |
| Fruta Bomba (fruta suculenta, do tamanho de uma maçã) | 1 moeda de ouro |
| Chá de Erva (chá quente de cheiro fétido) | 1 moeda de ouro |
| Bebida de Orc (forte bebida alcoólica) | 2 moedas de ouro |

Os aventureiros podem pedir e comer qualquer um desses pratos (mas terão que pagar quando eles chegarem). Qualquer pessoa que coma um dos itens do menu deve ganhar 2 pontos de ENERGIA. Quem comer dois itens soma 4 pontos de ENERGIA, mas, se comer três itens, ganha apenas 4 pontos. Alguns dos itens têm propriedades especiais:

*Sopa de Whortle*. Reage diferentemente, em diferentes criaturas. Jogue um dado para cada pessoa que tomar a Sopa de Whortle. De 1 a 4 significa que não houve nenhum efeito especial; 5 causa uma reação alérgica e o aventureiro fica coberto de manchas vermelhas; 6 significa que o aventureiro fica acalorado e tonto e desmaia por 1 minuto e meio (mas não causa nenhum dano).



*Gloister*. Tem um gosto horrível, mas recupera a SORTE. Você deve dizer a quem quer que esteja comendo Gloister que o gosto é horrível ("Você quer continuar comendo?"), mas, se eles terminarem de comer suas porções, você deve lhes restaurar a SORTE até seu valor *Inicial*. Pookie não mantém muito Gloister armazenado. Se o grupo pedir mais de duas porções, ele não terá mais nenhum em estoque. Como é muito mole, será difícil para o grupo levar Gloister com eles, então você deve lhes dizer que ele não é suficientemente sólido para ser guardado nas mochilas, e esperar para ver se pensam em algum modo criativo de levá-lo com eles. Se a solução for plausível, permita-lhes que o levem.

*Fruta Bomba*. Esta fruta é particularmente nutritiva. Se for comida junto com qualquer outro prato, ela dobrará os ganhos de pontos de ENERGIA (sozinha ela vale apenas 2 pontos de ENERGIA).

*Bebida de Orc*. Esta é uma potente bebida alcoólica. Jogue um dado para obter seu efeito sobre quem a bebeu:

| *Dado* | *Efeito* |
|---|---|
| 1-2 | Quem bebeu se sente feliz e de cabeça leve. Sem efeitos especiais. |
| 3-4 | Quem bebeu enrola a língua e fica sem coordenação motora. Reduza 2 pontos de ENERGIA por 30 minutos, quando passa o efeito. |
| 5 | Quem bebeu se torna violento e ataca a pessoa que estiver mais perto (um dos membros do grupo ou um Anão). |

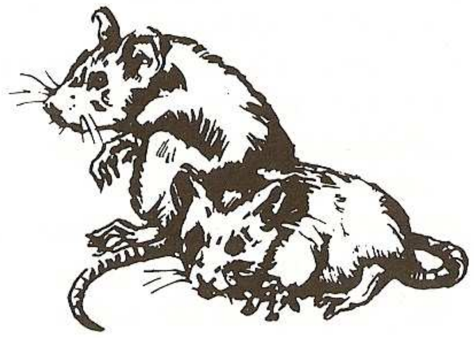
6 Quem bebeu se torna violento, mas cai inconsciente após a quarta Série de Ataque. Vai acordar dentro de 30 minutos, mas perde permanentemente 2 pontos de ENERGIA.

Se o aventureiro que tiver bebido a Bebida de Orc se tornar violento (um resultado de 5 ou 6), os outros membros do grupo podem tentar desarmá-lo ou desacordá-lo. Em um ataque bem-sucedido contra o bêbado, o atacante deve optar por desarmá-lo ou desacordá-lo, em vez de lhe infligir o dano usual. Neste caso, o atacante deve jogar um dado, escolhendo se vai desacordar ou desarmar. Um resultado de 1 ou 2 vai desacordar; um resultado de 3-6 vai desarmar.

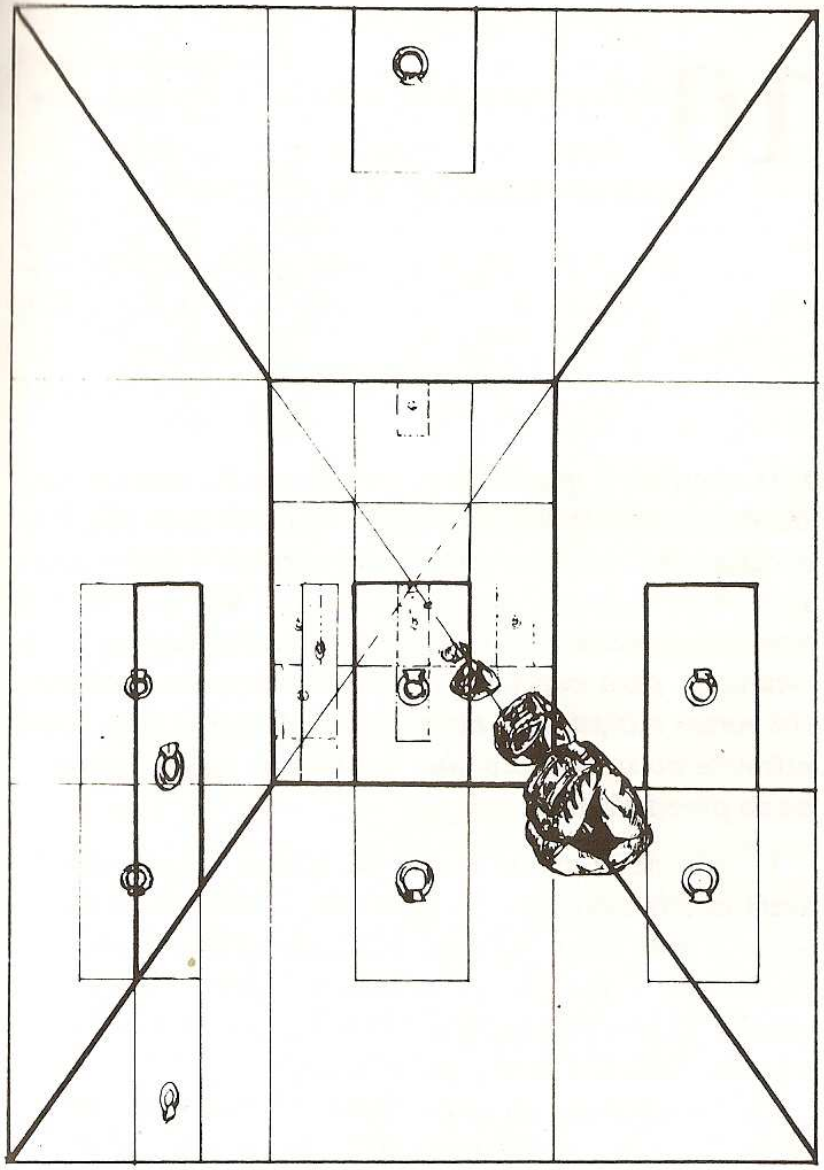
Se o grupo decidir atacar os anões, eles são:

| | HABILIDADE | ENERGIA | ATAQUES. |
|---|---|---|---|
| POOKIE | 8 | 6 | 1 |
| GLANTIE | 6 | 6 | 1 |
| HUNGIE | 6 | 7 | 1 |

A gaveta atrás do balcão contém 2 moedas de ouro. Este não foi um bom dia para os negócios.

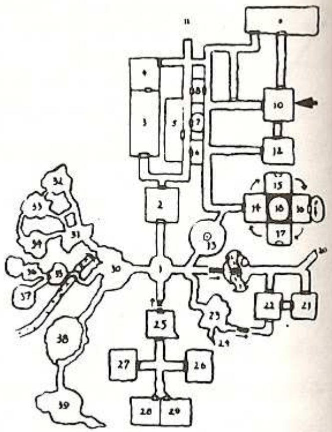






10

# 10



*Este aposento é quadrado e, quando você o ilumina com sua lanterna, ele fica brilhando. Quando seus olhos se acostumam com a luz, você pode perceber que o aposento é forrado com espelhos. As paredes, o chão e o teto são grandes espelhos, e é necessária alguma concentração para concluir sobre o tamanho do aposento. Há portas nas paredes norte, sul e oeste, e o único item existente no aposento é uma mochila de couro, encostada na parede leste.*

O chão deste quarto é uma armadilha. Depois que os aventureiros estiverem no aposento, o chão se torna líquido e eles caem na água existente embaixo dele. A piscina não é profunda, tem apenas 1 metro, então suas cabeças ficarão fora da água. Mas, na água, vive uma família de Tubarões Serra, que irá atacá-los.

Dê 15 segundos ao grupo, após informá-los da armadilha. Se forem suficientemente espertos para olhar em volta da água, eles notarão os Tubarões Serra antes deles atacarem. O procedimento da luta é normal. Se não olharem em volta na água, eles só descobrirão os Tubarões Serra quando um dos aventureiros for mordido na perna



(perde 4 pontos de ENERGIA) e só então a luta continuará normalmente.

Haverá tantos Tubarões Serra quanto aventureiros:

| | HABILIDADE | ENERGIA | ATAQUES |
|---|---|---|---|
| MACHO ADULTO | 8 | 6 | 1 |
| FÊMEA ADULTA | 7 | 6 | 1 |
| JOVENS (cada) | 6 | 5 | 1 |

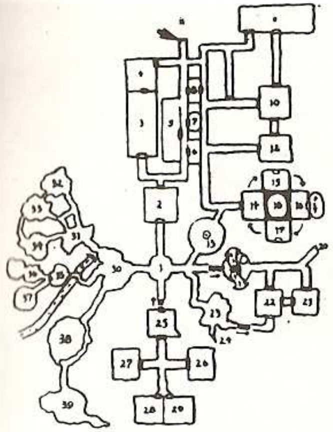
Jogue os dados para decidir quem será atacado por cada tubarão. Como os aventureiros estão dentro d'água, eles devem reduzir 2 pontos de sua Força de Ataque.

Se eles matarem os tubarões, eles podem (se lembrarem) procurar pela mochila, que agora está dentro da água, e encontrá-la. Dentro dela encontrarão duas jóias (um rubi e uma esmeralda), valendo sete moedas de ouro, e um anel de cobre. Este anel tem o poder de avisá-los quando houver perigo. Se for usado em um dedo, ele começará a esquentar quando o aventureiro entrar em um lugar que tenha uma armadilha (por exemplo, ele teria começado a queimar quando eles entraram *neste* aposento). Ele não reagirá diante de perigos *óbvios* (por exemplo, se os aventureiros entrarem em um aposento que tenha um monstro bem à vista).

Se os aventureiros quiserem *Fugir* durante o combate com os tubarões, eles podem fazê-lo. Podem ir na direção de uma das portas. Mas, como eles estão na água, levarão o dobro do tempo para alcançar a porta e, portanto, o dobro da penalidade de *Fuga*.

11





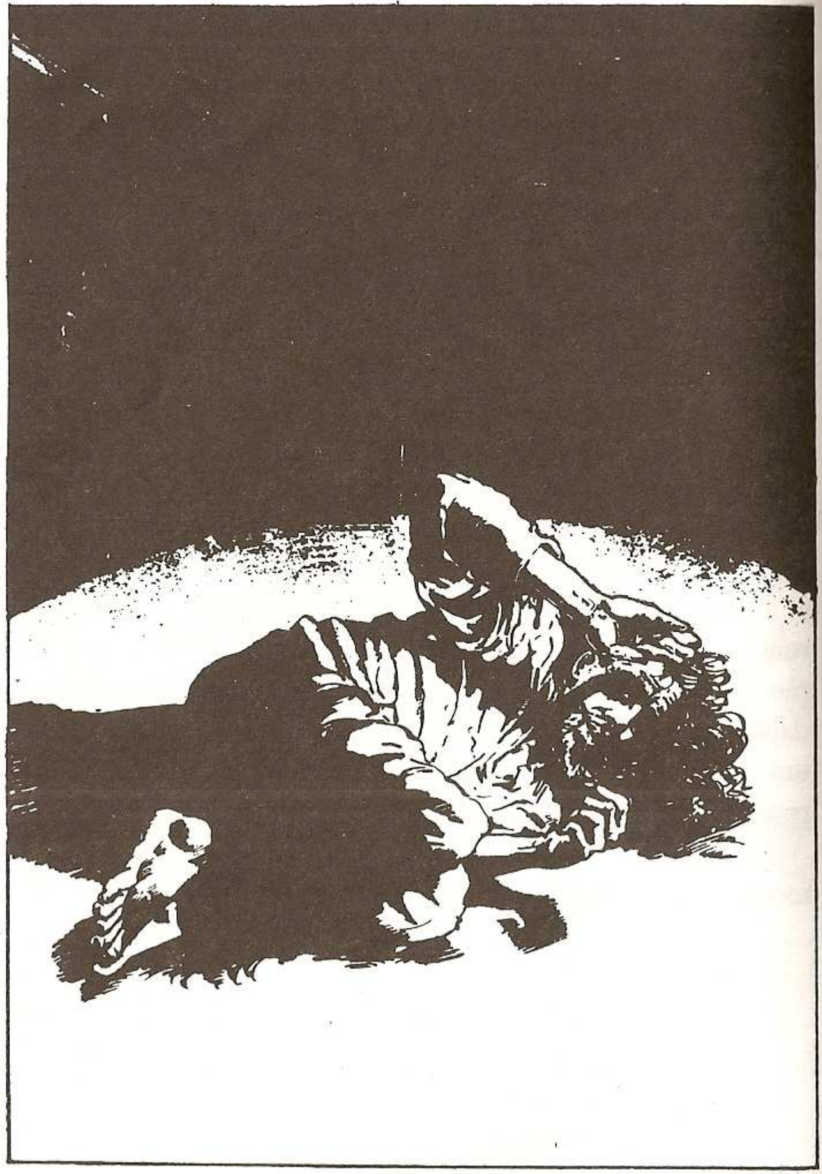
# 11

*Vocês chegaram a um beco sem saída. Parece não haver nenhum meio de sair daqui.*

Este é um beco sem saída, mas com uma pequena diferença. Se procurarem por portas secretas, eles encontrarão uma alavanca que parece liberar um cadeado. Na verdade, ela não faz nada disso. Se eles puxarem a alavanca, um jato de gás lhes causará um desmaio e, quando voltarem a si, vocês se encontrarão em outro ambiente.

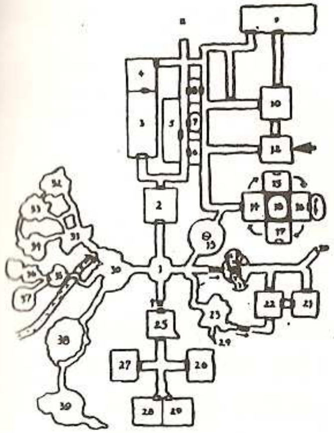
Se o grupo for transportado para outra seção da masmorra, jogue um dado para ver para onde eles foram:

| *Dado* | *Nova locação* |
|---|---|
| 1 | Nas escadas entre os aposentos 22 e 23 |
| 2 | Na encruzilhada entre os aposentos 25 e 29 |
| 3 | No aposento 37 |
| 4 | No aposento 18 |
| 5 | No beco sem saída de número 20 |
| 6 | De volta ao aposento 1 |



**12**

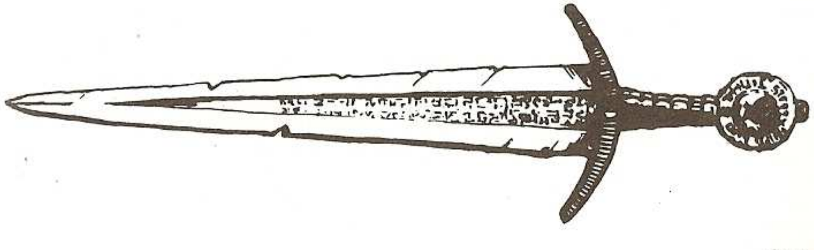




# 12

*O aposento é pequeno e escuro. Conforme sua lanterna clareia o chão, ela ilumina um corpo coberto de trapos. Enquanto a luz procura por um rosto, a trouxa de roupa se move e uma voz fala: "Quem está aí? Quem são vocês? O que vocês querem aqui? Vão embora! Deixem um pobre velho em paz!" O rosto do homem é enrugado e uma longa barba grisalha está enrolada sob sua cabeça, como se fosse um travesseiro. Ele abre ligeiramente os olhos quando a luz da lanterna os alcança e levanta a mão como se fosse um escudo. Ele está imundo, mas seu rosto é gentil. Não há nada no aposento a não ser as portas das paredes norte e sul.*

Este velho mendigo não lhes causará mal algum, mas pedirá uma moeda de ouro para comprar uma xícara de



Chá de Erva. Se eles lhe derem uma moeda, alguns minutos depois ele pedirá outra; se eles não lhe derem, o mendigo continuará a pedir. Eles podem conversar com ele, mas podem ser iludidos por suas respostas. Tudo o que Barnabas, o mendigo, disser, quando lhe for feita uma pergunta, é mentira.

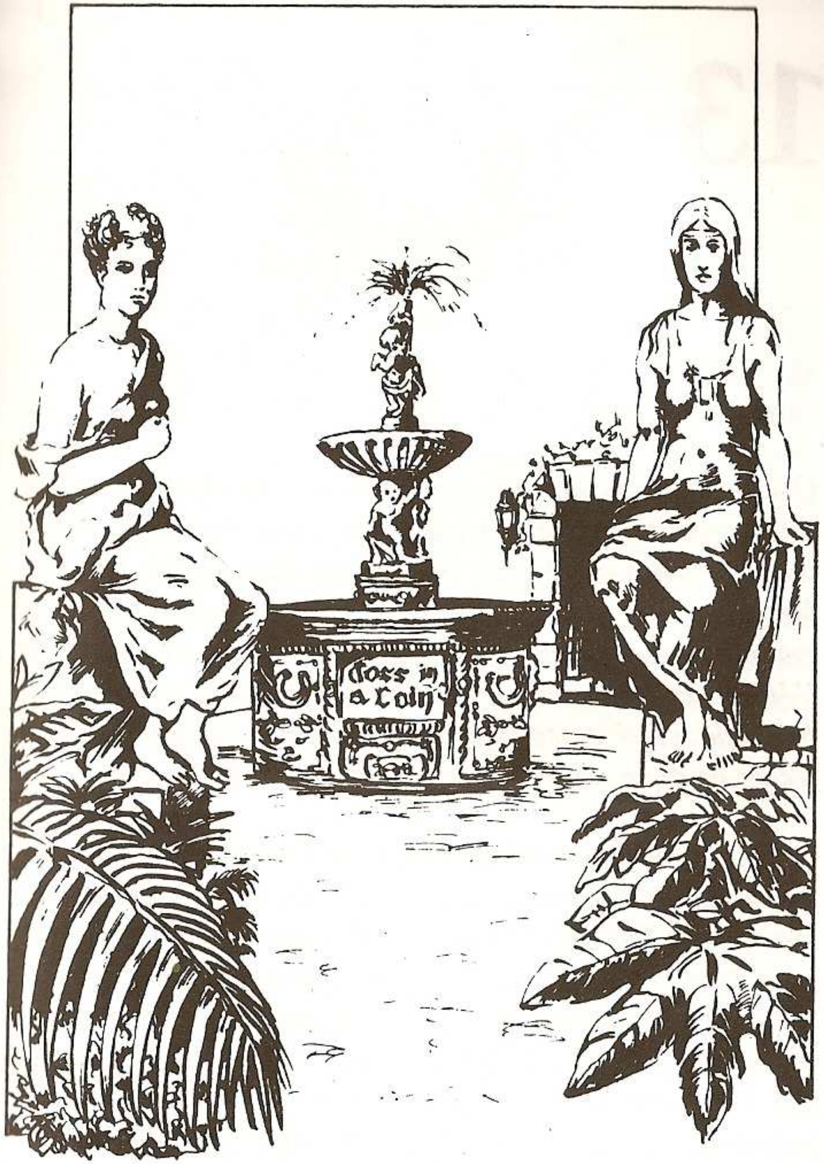
Você terá que responder às perguntas de um jeito enganador, de modo que pensem que suas respostas são verdadeiras, mas *ele* nunca lhes dirá a verdade. Tente não deixar óbvio que ele está mentindo, ou os aventureiros logo descobrirão seu segredo e ficarão cansados dele.

Se desejarem atacá-lo, ele é:

MENDIGO HABILIDADE 4 ENERGIA 6 ATAQUES 1

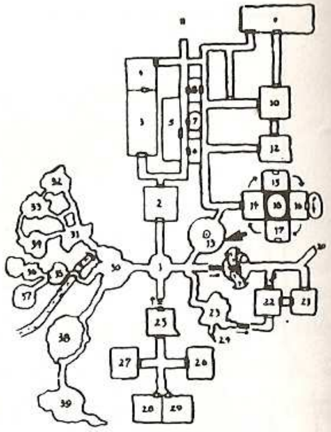
Se quiserem que ele se junte ao grupo, jogue um dado. Se o resultado for 4, 5 ou 6, ele concordará em juntar-se a eles. Se lhe derem uma arma, sua HABILIDADE subirá para 6.






13

# 13

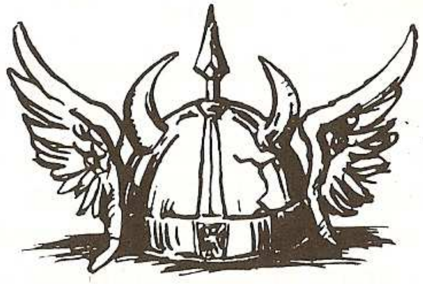


*O corredor vai dar em uma câmara circular. Em volta das paredes ela é decorada com plantas verdes e estátuas de belas mulheres. No centro da câmara há uma fonte, de onde sai um jato de água para o alto e que cai em uma piscina em sua base. Um aviso na fonte diz "Jogue uma Moeda", mas não há nenhuma moeda dentro dela. Do outro lado da câmara, diretamente em frente de onde estão, existe uma passagem.*

Esta fonte tem poderes mágicos limitados. Se alguém realmente jogar uma moeda nela, nada acontecerá, a menos que ele faça um pedido verbalmente.

Depende somente do MJ se o desejo será ou não satisfeito. São permitidos desejos modestos (tais como recuperar HABILIDADE, ENERGIA ou SORTE – mas não os três – até seus pontos *iniciais*), mas não desejos extravagantes (tais como 1.000 moedas de ouro, proteção contra todos os ataques ou mais de seis desejos). Você não lhes deve dar nenhuma pista se o pedido está sendo realizado ou não. Se o desejo for razoável, ele simplesmente acontecerá. Se não for razoável, simplesmente não acontecerá.





Um último detalhe. A piscina de "água" na base da fonte não contém água, e sim um ácido forte. Ele não afeta o ouro, mas certamente afetará a pele, se alguém mergulhar a mão no líquido. Um toque rápido (por exemplo, para testar o líquido) causará apenas uma queimadura e a perda de 2 pontos de ENERGIA. Se um aventureiro mergulhar o braço até o cotovelo (para pegar a moeda jogada, por exemplo), o ácido lhe causará um ferimento grave (perde 6 pontos de ENERGIA) e a mão não poderá mais ser usada durante esta aventura. Se for a mão que empunha a espada, reduza permanentemente 2 pontos da HABILIDADE do aventureiro.

As plantas e as estátuas são absolutamente normais.

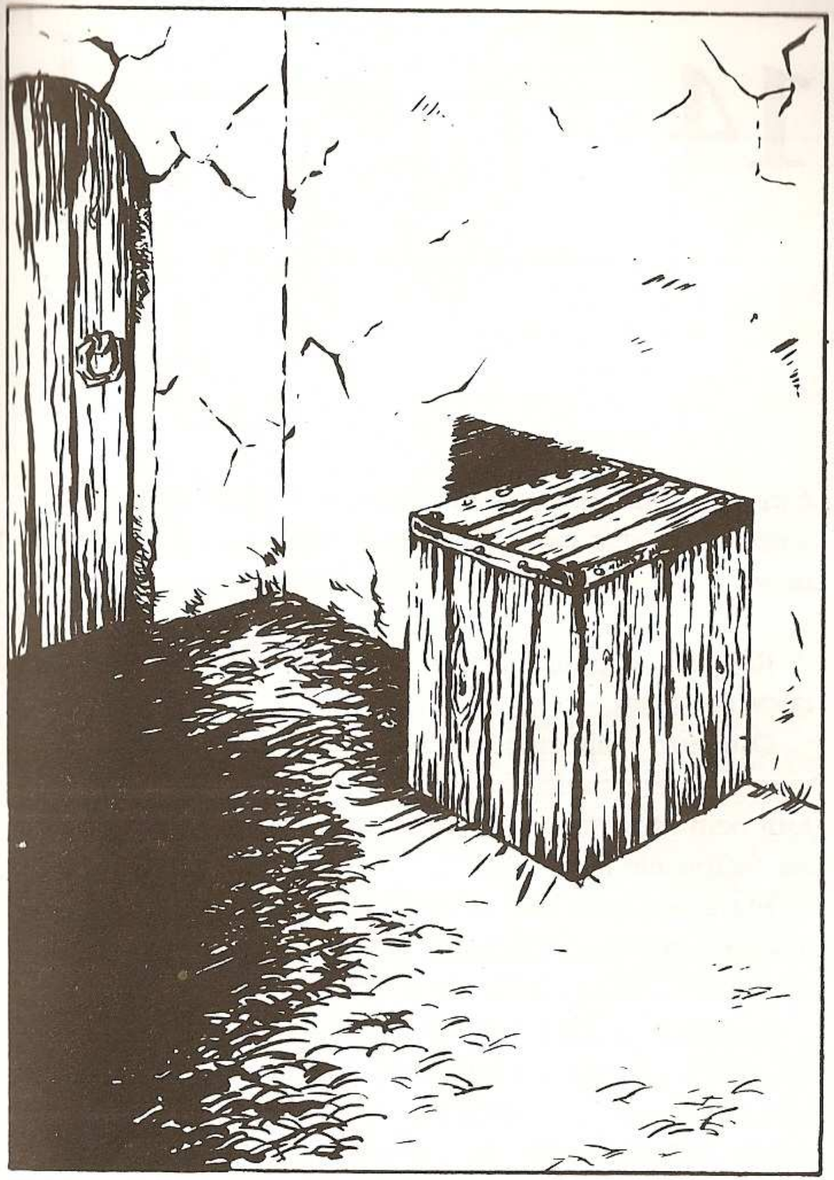
## 14-18

Este pequeno grupo de cinco aposentos é bastante peculiar, pois os aposentos mudam de posição a cada 20 segundos. Uma vez que alguém entre no complexo, os quatro aposentos de fora (14-17) irão girar no sentido dos ponteiros do relógio, em volta do aposento do centro. Depois que o grupo entrar no aposento 14, você deve prestar atenção no tempo e na posição dos aposentos. Depois de 20 segundos, o aposento 17 vai se alinhar com o corredor pelo qual eles entraram. Vinte segundos depois, será a vez do aposento 16. O giro dos aposentos dura um microssegundo, e o grupo não será capaz de senti-lo; afinal de contas, eles continuam no mesmo aposento.

Cada aposento tem uma porta que desemboca no centro da "roda" (aposento 18) e uma outra que é a saída. Se a porta estiver no lado oeste (alinhada com o corredor), ela estará destrancada. Se o aposento estiver no lado leste, esta porta estará trancada, mas pode ser derrubada. Se o aposento estiver na posição norte ou sul, a porta estará trancada e não poderá ser derrubada.

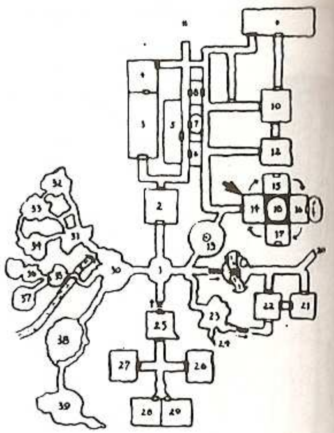
Se alguém derrubar a porta de "saída" quando um aposento estiver na posição leste, esse aventureiro cairá em um fosso de 15 metros de profundidade (veja a regra sobre Quedas, para possíveis danos). Os membros do grupo não poderão salvá-lo, se não descobrirem um método inteligente e plausível de retirá-lo do fosso. Podem tirá-lo com uma corda, se possuírem alguma, mas ele não poderia escalar as paredes do fosso. E não se esqueça que os aposentos giram a cada 20 segundos!





14

# 14



*Este aposento tem paredes nuas e o chão está sujo. A única coisa que pode ser vista no aposento é uma caixa de madeira pousada de encontro à parede.*

Releia a página anterior antes de continuar a leitura deste aposento.

O quarto realmente está vazio. A caixa se parece com uma grande arca de chá aberta, de cabeça para baixo. Ela está bem encostada na parede, mas não é pesada e pode ser facilmente levantada.

Ela cobre uma arca menor (parecida com uma arca de tesouro), que está trancada. Mas, para chegar até a arca de tesouro, o grupo terá que remover a caixa.

Enquanto a caixa estiver pressionada contra a parede, ela estará selando um buraco na parede. Este buraco tem aproximadamente o tamanho da entrada de um canil, e dentro dele está preso um Aardwolf Gigante! Nem precisa dizer que, assim que estiver livre da caixa, o Aardwolf escapará e os atacará.

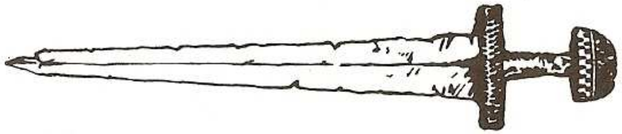
Os Aardwolfes são aparentados com as hienas e costumam ter o tamanho de um lobo grande. Têm pêlo de cor

amarelo-acinzentada, com listras negras. Normalmente, eles não atacam humanos, já que preferem insetos, mas esse Aardwolf ficou trancado muito tempo no buraco, o que *significa:*

AARDWOLF
GIGANTE HABILIDADE 7 ENERGIA 7 ATAQUES 1

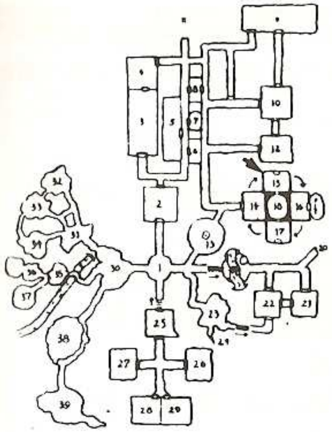
Se o grupo vencer o Aardwolf, eles podem investigar a arca. Veja a seção Abrir Arcas do Cap. 5. Se eles abrirem a arca, encontrarão um rolo de pergaminho contendo a seguinte mensagem (leia em voz alta, lentamente): ACUADOS DRAGÕES MANTER PARA MEDO DEMONSTRE NÃO.

Uma vez lido, o pergaminho se transformará em pó. Após ter-lhes lido a mensagem, você não deve repeti-la. Se puderem repetir a mensagem, logo perceberão que, quando lida de trás para frente, ela indica como evitar o ataque de Dragões.



15





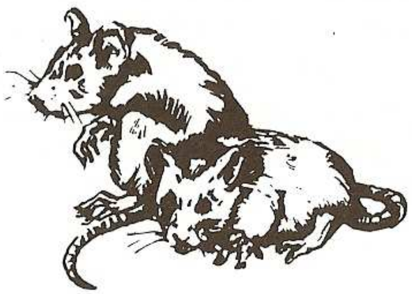
# 15

*O aposento está vazio. De um dos cantos vem o som de choro e gritos e, quando vocês olham na direção do barulho, podem perceber uma pequena cesta, onde um bebê está deitado.*

Trata-se de um bebê humano normal. Ele está deitado entre lençóis dourados e envolto por trapos de lã, berrando alto.

Se o grupo tentar acalmá-lo, ele parará de chorar. Se, no entanto, o grupo começar a agir agressivamente ou tentar roubar suas cobertas, ele os surpreenderá.

Ele é, na verdade, um Changeling – uma criança capaz de se transformar em qualquer tipo de criatura. Ele toma-



rá as seguintes formas, e irá atacá-los, mudando de uma forma para outra quando seus pontos de ENERGIA estiverem reduzidos para 4 ou menos:

LOBISOMEM HABILIDADE 8 ENERGIA 8 ATAQUES 2

Quando o grupo tiver reduzido os pontos de ENERGIA do Lobisomem para 4, ele irá se transformar em um:

GOBLIN HABILIDADE 5 ENERGIA 5 ATAQUES 1

Quando tiverem reduzido os pontos de ENERGIA do Goblin para 4, ele irá se transformar em um:

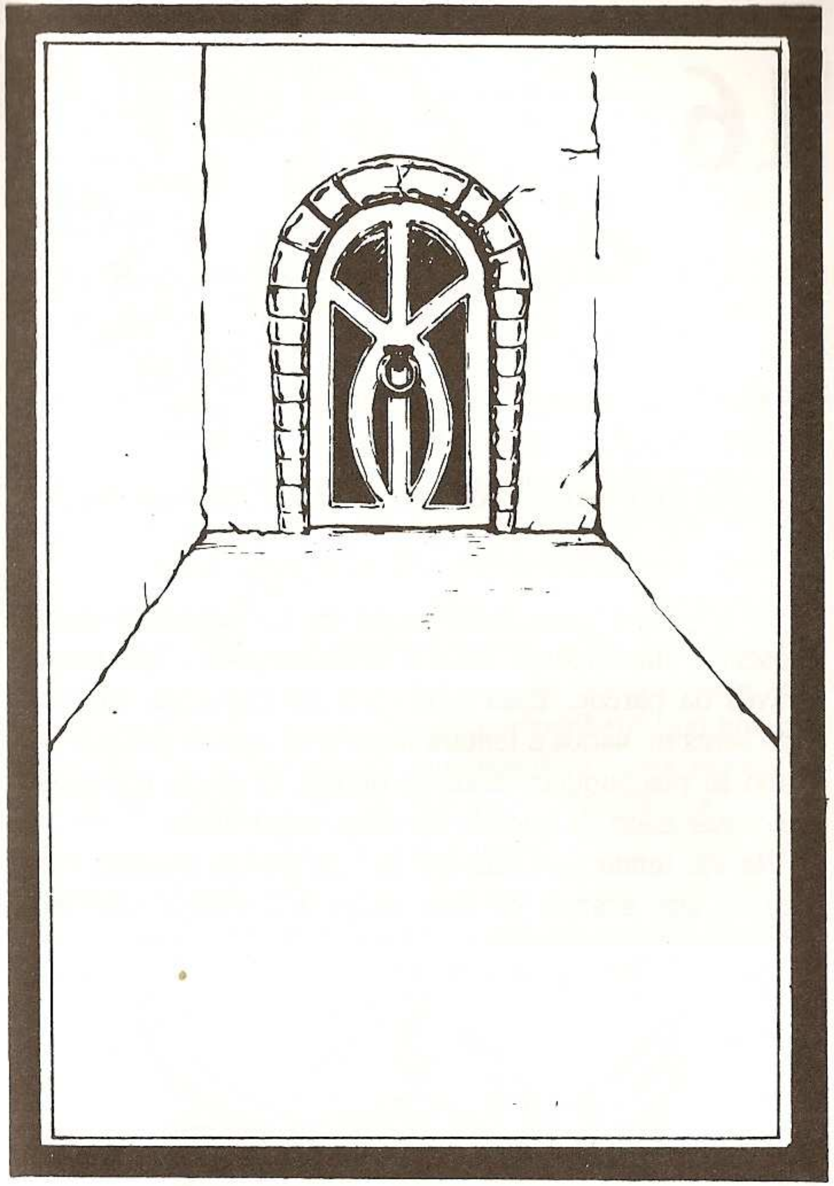
DEMÔNIO
DE FOGO HABILIDADE 10 ENERGIA 10 ATAQUES 3

Esta é a última transformação. Se o grupo vencer o Demônio de Fogo, ele morrerá.

Se eles examinarem a cesta do Changeling, encontrarão os lençóis dourados (que não valem nada) e no fundo um saco imundo. O saco é, na verdade, um manto de invisibilidade, e quem quer que o esteja usando ficará invisível. No entanto, como o anel de Frodo (*), este manto drena energia de seu usuário. Quando for usado, ele drenará 1 ponto de ENERGIA do usuário a cada 10 segundos (ou fração de 10 segundos). Além disso, enquanto estiver usando o manto, a pessoa se torna um corpo não-físico, e não poderá tocar materiais (lutar com monstros, abrir portas etc.).

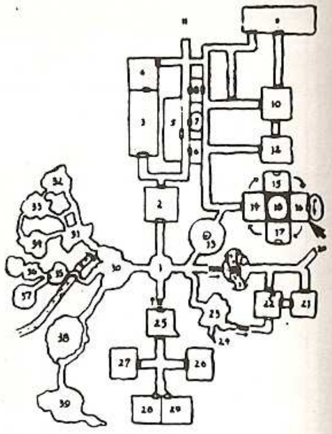
* "O Senhor dos Anéis", de Tolkien.





16

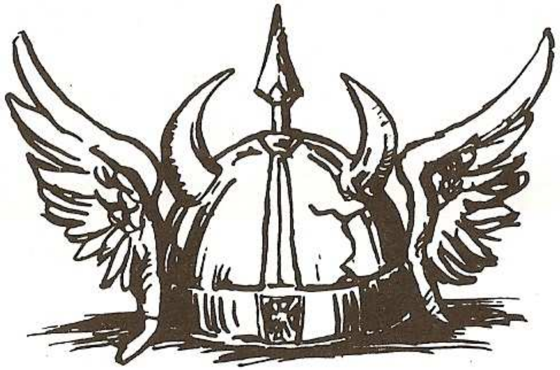
# 16



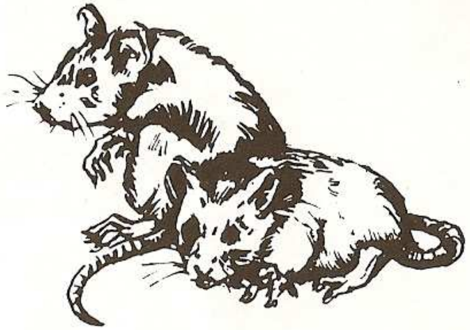
*O quarto está vazio. Você não pode ver nada dentro dele.*

Se o grupo permanecer mais de 15 segundos neste aposento, uma forma branca fantasmagórica irá surgir através da parede. Essa criatura é um Espectro. Ele detesta seres humanos e tentará fazer com que as pessoas do grupo se machuquem umas às outras. O grupo não pode lhe causar dano, já que ele não tem corpo físico.

Ele vai tentar persuadi-los de que possui poderes mágicos e que acabou de lhes lançar um feitiço que lhes





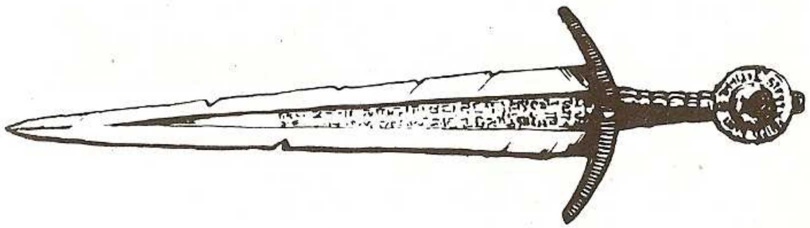


permite andar através das paredes. Quem tentar fazê-lo, certamente vai dar de cara na parede, perdendo assim 2 pontos de ENERGIA. O Espectro bancará o incrédulo e pedirá mil desculpas.

Ou tentará incorporar um dos aventureiros. Quando faz uma coisa dessas, o Espectro passa a ter algum controle sobre a vontade do aventureiro, podendo fazer com que ele faça alguma coisa inesperada, do tipo bater fortemente com sua espada em um companheiro, ou colocar uma das mãos na lanterna, queimando-a – em ambos os casos, ele sofrerá perda de 2 pontos de ENERGIA.

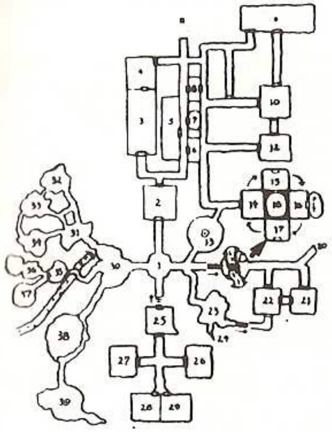
Ele conversará com os aventureiros e responderá a todas as suas perguntas, mas irá tapeá-los tanto quanto puder, dizendo-lhes para pegar o caminho errado, mandando-os na direção do perigo, coisas do gênero.

Não há tesouro neste aposento.



17



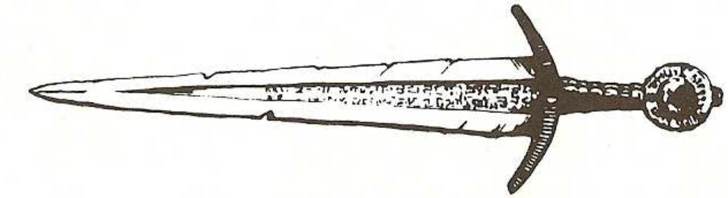


# 17

*O aposento está esparsamente decorado. Nas paredes estão penduradas flores secas e ervas de cheiro adocicado, junto a dois quadros. A única mobília do local são uma mesa e algumas cadeiras. Sentada em uma das cadeiras, adormecida sobre a mesa, está uma jovem. Ela é bastante bonita, com cabelos louros até a cintura.*

Se o grupo permanecer no aposento, a garota irá acordar. Ela ficará surpresa e um pouco amedrontada com vocês. Ela murmurará algumas palavras e apontará em sua direção, como se estivesse lançando um feitiço, mas nada acontecerá e ela vai se desfazer em lágrimas.

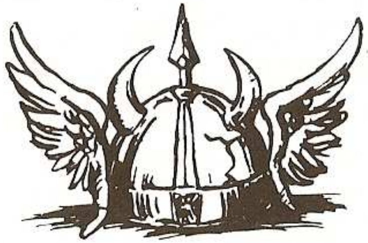
Ela é uma aprendiz de bruxa, e não exatamente uma boa aprendiz. É bastante inofensiva. Também está faminta e lhes pedirá continuamente por Provisões. Se lhe derem provisões, ela lhes dará informação. Primeiro ela lhes dirá sobre os aposentos giratórios. Por mais provi-



sões, ela lhes falará sobre qualquer um dos aposentos, desse grupo de cinco aposentos (14 ao 18), em que eles não foram ainda. Por mais provisões – ela tem um apetite voraz –, ela lhes falará sobre algum aposento que eles ainda não tenham ido (escolha um ao acaso).

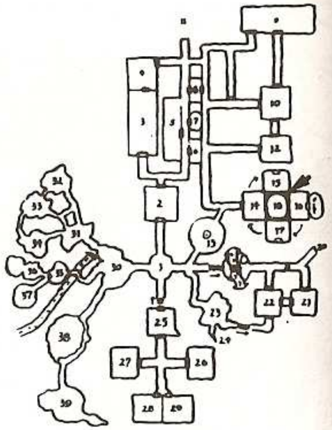
A única coisa útil do aposento são os dentes de alho presos na parede. Ela pode trocá-los por algumas provisões. Se decidirem lutar com ela:

APRENDIZ
DE BRUXA HABILIDADE 5 ENERGIA 7 ATAQUES 1



## 18

# 18

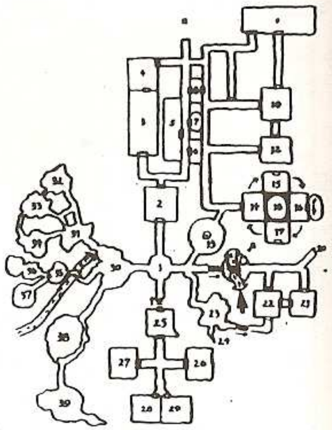


*Vocês estão em um aposento com quatro portas idênticas, uma em cada parede (norte, sul, leste e oeste). Não há mobília nem nada vivo neste aposento.*

Este é o aposento central do complexo. Lembre-se que os aposentos vizinhos giram a cada 20 segundos, no sentido horário.

19

# 19



O grupo anda pelo corredor e alcança uma escada que desce. Se continuarem...

*Quando tocam no décimo degrau, vocês ouvem um clique baixo. De repente, a escada sumiu! Ela vai ficando lisa e se transformando num declive acentuado no qual vocês tombam. Vocês deslizam e tropeçam na pista por vários metros, até que ela aplaina de vez e vocês começam a cair. No fundo, a velocidade faz com que vocês passem por uma cama de cascalho e caiam dentro d'água. Vocês aterrissaram em um rio subterrâneo.*

Os aventureiros devem reduzir 2 pontos de ENERGIA cada, devido a seus tropeços e arranhões. No entanto, eles podem, se quiserem, *Testar a Sorte*. Quem testar a sorte e for bem-sucedido, não terá sofrido dano.

Na margem oeste do rio (de onde eles acabaram de vir), há somente um banco de cascalhos. A pista volta a se transformar em escada – mas, se tentarem subir as escadas, ela voltará a ser uma pista assim que pisarem no



décimo degrau. No lado leste do rio, a margem é maior e tem uma estranha árvore de subterrâneo, com grandes frutas pendentes. Saindo da margem leste há um caminho feito na pedra. Não há nada perigoso no rio (mas *eles* não sabem disso!) e eles podem atravessá-lo.

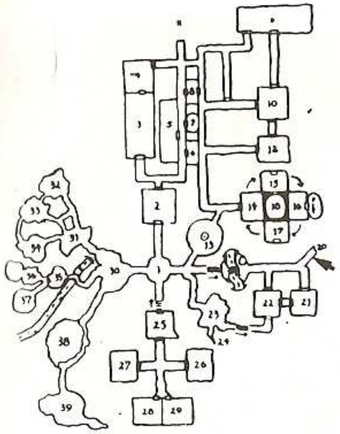
A árvore da margem leste tem grandes frutas verdes. Elas parecem suculentas e comestíveis. Se alguém tocar uma delas, cinco das frutas irão rachar e se transformar em Gansos de Árvore. Esses gansos são bem parecidos com gansos de fazenda, mas são vermelhos e têm um gênio horrível. Eles voarão e atacarão o grupo. Todos os gansos são iguais:

GANSO DE
ÁRVORE HABILIDADE 6 ENERGIA 5 ATAQUES 1

Como os gansos são capazes de voar enquanto atacam, os aventureiros devem reduzir 2 pontos de sua Força de Ataque. Mas, uma vez que um ganso tenha sido reduzido para 2 pontos de ENERGIA ou menos, suas asas foram quebradas e ele não mais terá essa vantagem. Pendendo dos galhos há uma chave de latão (veja aposento 29).

20

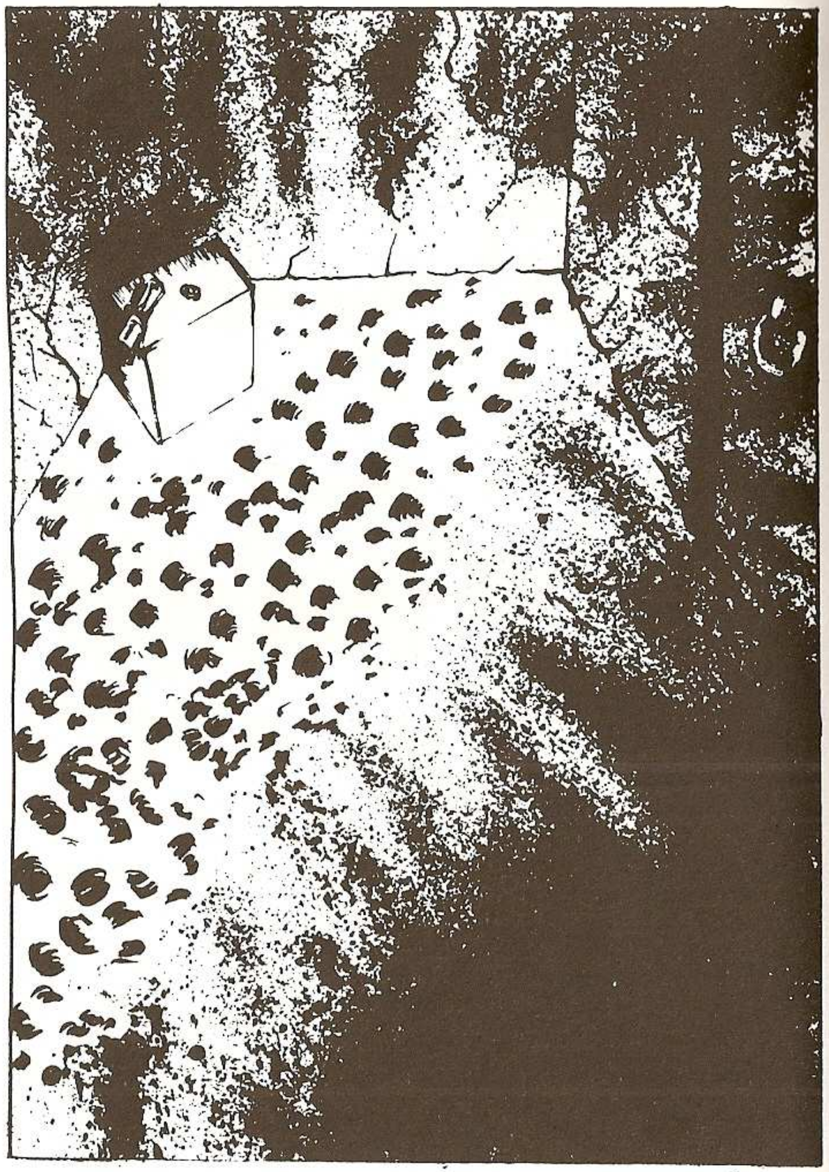




# 20

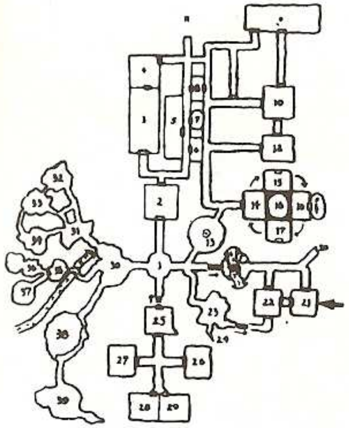
*Vocês chegaram a um beco sem saída.*

Este é um beco sem saída.



**21**

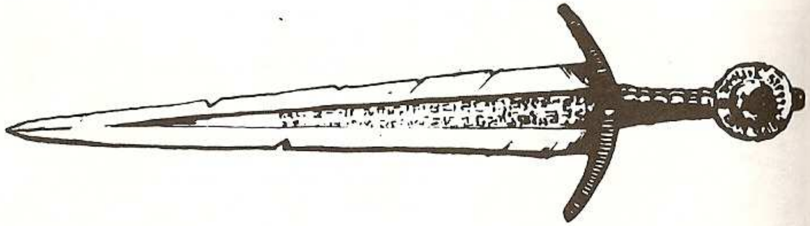




# 21

*Vocês recebem uma rajada de ar quente quando entram no aposento. Isto aqui parece um forno! O aposento é quadrado e existem portas nas paredes norte e oeste. Mas, diagonalmente, há uma linha de brasas incandescentes que atravessa o lugar e vai do canto nordeste para o canto sudoeste. A brasa cobre o chão quase até o canto sudeste. Mas neste canto existe uma pequena plataforma, sobre a qual estão pousados dois objetos: um rolo de pergaminho e um anel.*

A menos que pensem em alguma coisa bem inventiva, os aventureiros não poderão andar sobre a brasa. Se alguém pisar na brasa, perderá 3 pontos de ENERGIA. Andar sobre a brasa significa perder 5 pontos de ENERGIA por passo – e são necessários cinco passos para se chegar até o canto e mais cinco para voltar.

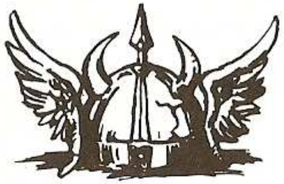


Se eles permanecerem no aposento por mais de 30 segundos, uma pequena criatura irá sair da brasa em direção a eles. É uma Salamandra, parecida com um lagarto, que vai andar em sua direção, parar em frente a eles e olhá-los. A Salamandra é capaz de agüentar o calor proveniente das brasas. Ela irá guinchar para eles mas não os atacará. Eles podem falar com ela, caso tenham uma Peruca de Cabelos Verdes, do aposento 22, mas, de outro modo, não há nada que possam fazer.

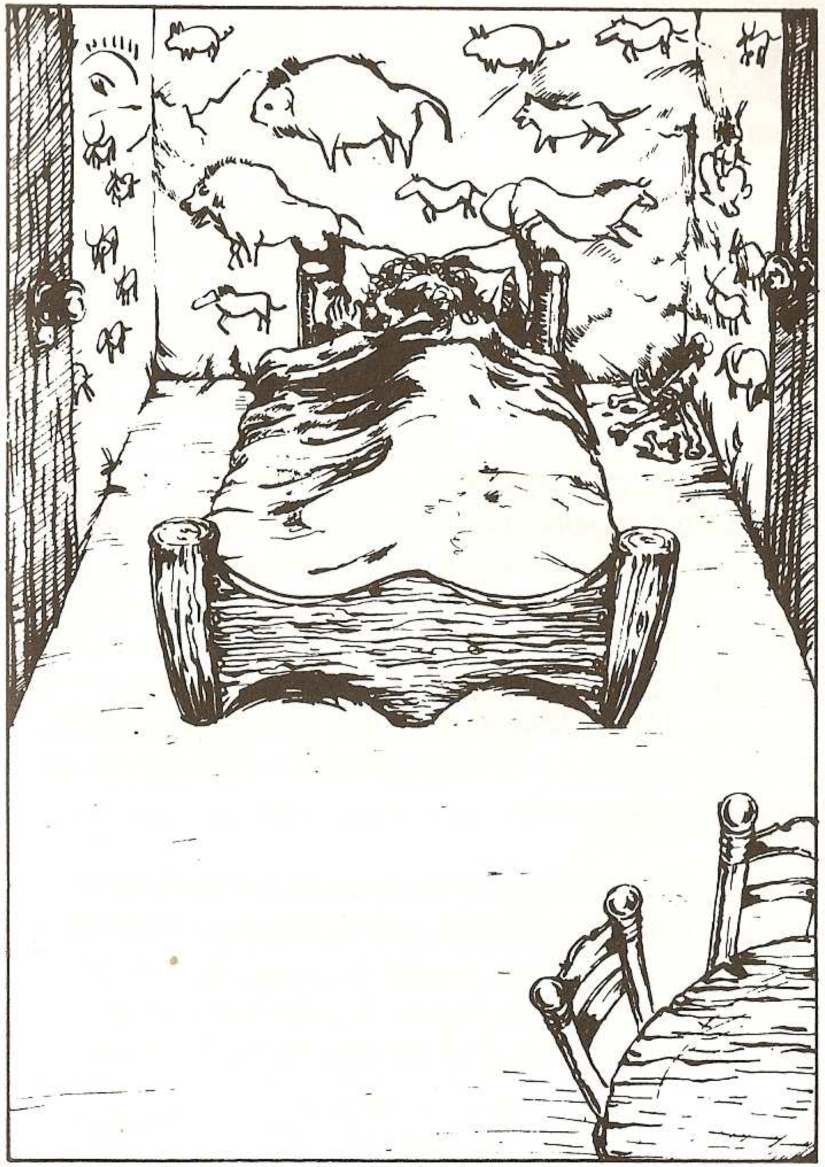
Se quiserem lutar, podem fazê-lo:

SALAMANDRA HABILIDADE 3 ENERGIA 3 ATAQUES 1

Se eles tiverem a Peruca de Cabelos Verdes, podem falar com a Salamandra. Ela não lhes dará muitas informações, mas será bastante amigável. Se pedirem que vá até o canto e traga o pergaminho e o anel, ela assim o fará (são duas viagens, pois a Salamandra só pode carregar um objeto de cada vez). O pergaminho queimará no caminho de volta. O anel é de ouro comum (valendo três moedas de ouro) e que pertence ao Mago do aposento 36.

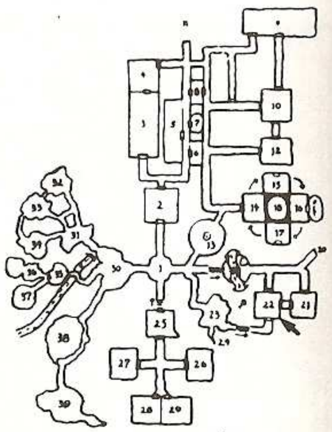






**22**

# 22



*O aposento está arrumado e apresentável. O lugar é mobiliado com uma cama, uma mesa e cadeiras e foram esboçados toscos desenhos de animais na parede. Existem portas nas paredes norte, sul e leste. O chão está limpo, apesar de uma pilha de ossos em um dos cantos chamar sua atenção. Vocês podem ouvir um ronco vindo da cama. Há um homem dormindo debaixo das cobertas. Um amontoado de cabelos vermelhos flamejantes descansa no travesseiro.*

Se o grupo permanecer no aposento por mais de 15 segundos, o homem acordará, pulará da cama e ficará de pé diante deles. Ele é alto e forte, com mais de 2 metros de altura, e ordenará que saiam. Se não saírem, ele ficará irado. Se, ainda assim, eles não saírem, ele irá atacar:

HOMEM RUIVO HABILIDADE 8 ENERGIA 9 ATAQUES 1

Se eles lhe causarem perda de 3 pontos de ENERGIA ou mais, o homem irá parar de lutar, e começará a acontecer uma mudança com ele. Surgirá cabelo em volta de

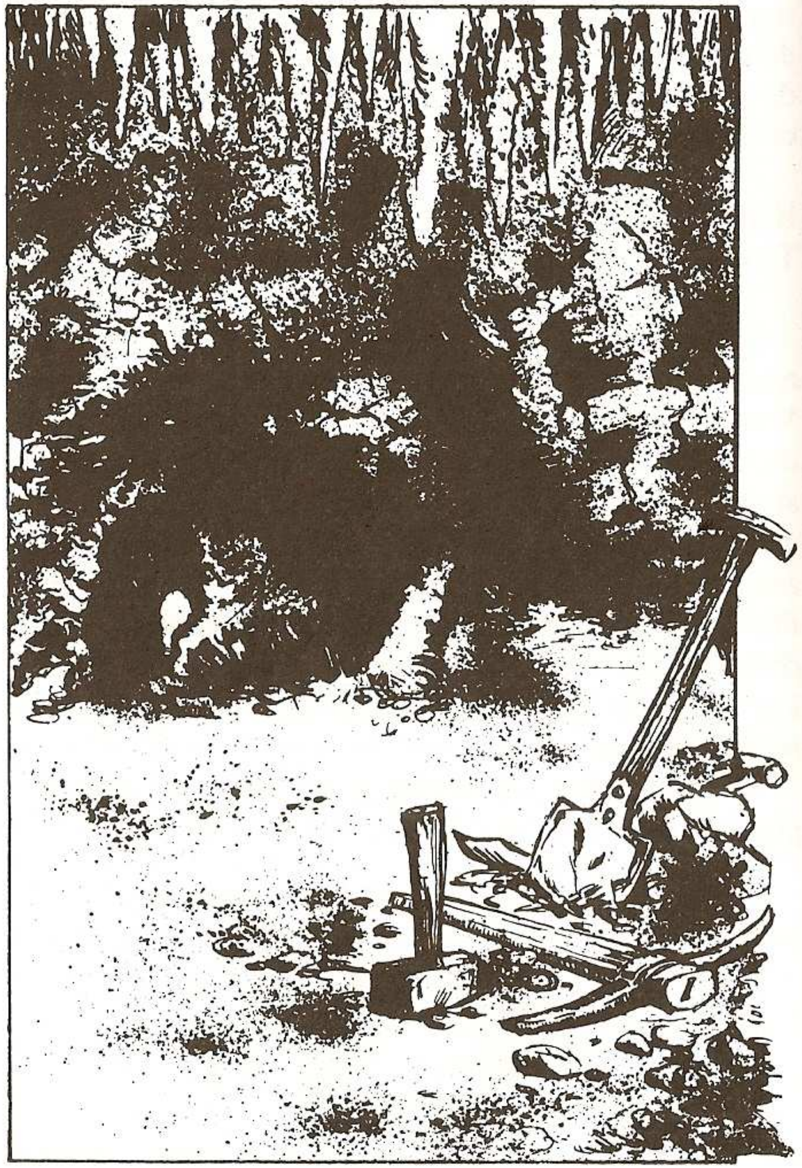


seu rosto e de suas mãos. Suas roupas se rasgarão. Quando sua boca se abrir para rugir, o grupo verá dentes afiados. Este é um Homem-Tigre, coberto de pêlo alaranjado com listras negras. Ele irá atacar:

HOMEM-TIGRE HABILIDADE 9 ENERGIA 11 ATAQUES 3

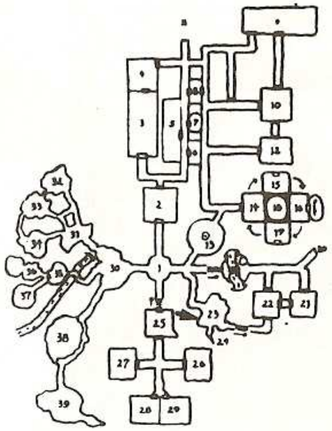
Se vencerem o Homem-Tigre, eles podem examinar o aposento. Sob o travesseiro há uma Peruca de Cabelos Verdes. Quando alguém vestir esta peruca, um camundongo irá atravessar o aposento e parar aos seus pés. O animal guinchará e a pessoa vai ficar surpreendida ao descobrir que pode entender o camundongo, que está dizendo "Sim, mestre, o que posso fazer pelo senhor?" Provavelmente, não há nada que ele possa fazer e, mais cedo ou mais tarde, sairá correndo. No entanto, ele revelou o segredo da peruca. Quem a usar é capaz de conversar com animais.

Se examinarem os pertences do Homem-Tigre, eles podem encontrar 10 moedas de ouro em seus bolsos.



23





# 23

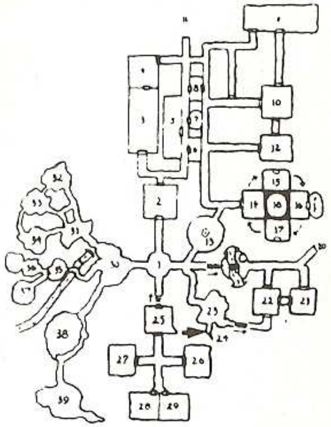
*Vocês entraram em uma grande caverna subterrânea cavada na rocha. Há três caminhos na caverna: um para leste, um para sul e um para noroeste. Pela aparência das paredes rochosas, parece que alguém esteve trabalhando por aqui, pois uma das superfícies foi recentemente cortada. Em um dos cantos há uma pilha de ferramentas: picaretas, pás e martelos.*

Esta câmara e a passagem para sul estão em construção. Se os aventureiros examinarem as paredes, encontrarão um veio de rocha negra ao longo da parede oeste. Eles podem pegar um pouco dela com uma picareta. Na verdade é carvão, mas você deve lhes dizer apenas que é uma rocha negra.

Não há nenhum tesouro aqui. Se pegarem algumas das ferramentas para usá-las como armas, eles devem reduzir 1 ponto de sua Força de Ataque, quando estiverem usando uma picareta ou um martelo, ou 2 pontos, se forem bastante tolos para usar uma pá.

24





# 24

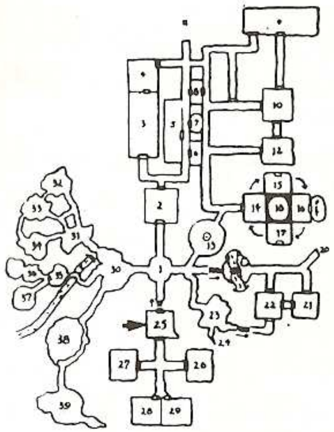
*A passagem vai se estreitando conforme vocês caminham, até que fica muito pequena até para se ficar em pé. Ela termina uns 2 metros adiante.*

Este é um beco sem saída. É uma área da masmorra que estava sendo construída, mas não há ninguém trabalhando nela no momento. Eles não encontrarão nada de interessante aqui.

No entanto, se você quiser aumentar essa masmorra, este é um lugar em que você poderia continuar uma passagem até uma região de aposentos, monstros e armadilhas feitos por você. Tente isso quando os aventureiros tiverem explorado a maior parte da masmorra.

25





# 25

*Ergue-se um cheiro fétido no ar. O aposento tem o formato de um quadrado tosco, mas o canto sudoeste é escuro e sombrio. Vocês não podem afirmar o que existe lá. Mas, deitados no chão, perto dos cantos do aposento, estão seis corpos; mortos ou adormecidos, quem sabe? Há uma porta do outro lado do aposento. Não há mobília, mas, na parede oeste, há um montículo de terra e uma pá.*

Os corpos em volta das paredes são seis Zumbis. Eles estão sob o controle de Anatol-Ra, um Sacerdote do Mal, que, da alcova escura, observa o grupo. Uma vez que entrem no aposento, ele irá mandar que os Zumbis acordem e ataquem o grupo (mas os aventureiros não saberão que ele se encontra na alcova). Os Zumbis – rostos vagos, mortos-vivos, humanos desventurados – atacarão sem pensar:

ZUMBI HABILIDADE 6 ENERGIA 6 ATAQUES 1

Lembre-se, são seis Zumbis. Quem quer que seja morto por um Zumbi se torna um Zumbi, sob o controle de

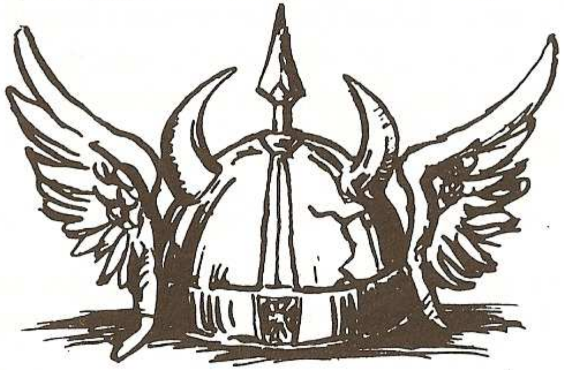
Anatol-Ra. O aventureiro que morrer desse modo levantará e se voltará contra o grupo (com 6 de HABILIDADE e 6 de ENERGIA).

Se o grupo vencer os Zumbis, Anatol-Ra aparecerá. Se os aventureiros tiverem um Amuleto de Ra, ele não lhes poderá fazer mal algum. Se eles não tiverem o amuleto, ele lançará um feitiço e o grupo será transportado para um outro lugar da masmorra (escolha um local).

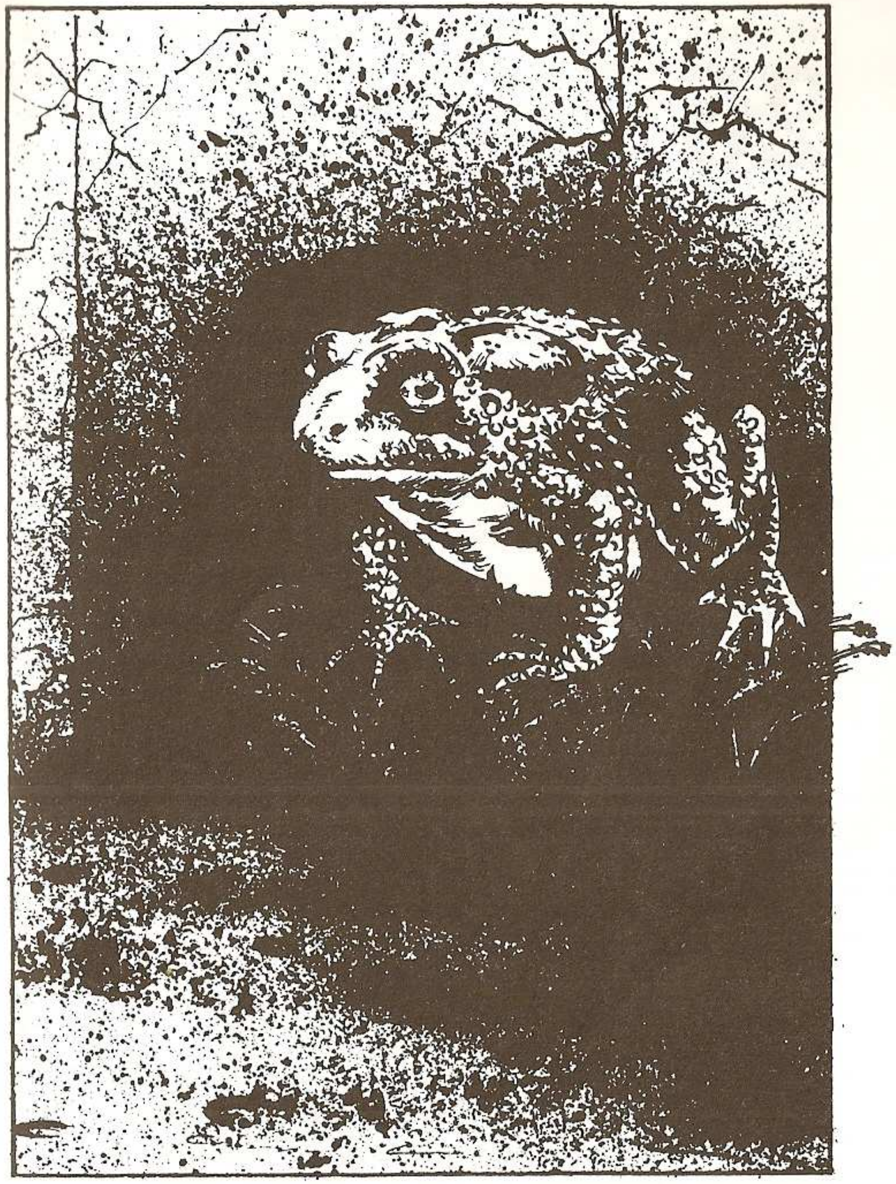
Se eles tiverem o Amuleto de Ra, o feitiço não funcionará. Ele gritará: "Vocês têm o amuleto! Meu fim está próximo!" e correrá na direção dos aventureiros para atacá-los:

SACERDOTE
DO MAL HABILIDADE 8 ENERGIA 10 ATAQUES 1

Se o vencerem, eles encontrarão 15 moedas de ouro em seus bolsos e um bracelete de prata em seu pulso. Este bracelete é a maneira de controlar os Zumbis. Quatro minutos depois de serem mortos pela primeira vez, os Zumbis voltarão à vida. Quem estiver usando o bracelete poderá controlá-los. Eles podem acompanhar o grupo em sua busca e ser comandados para atacar. Mas, quando morrerem pela segunda vez, estarão mortos para sempre.

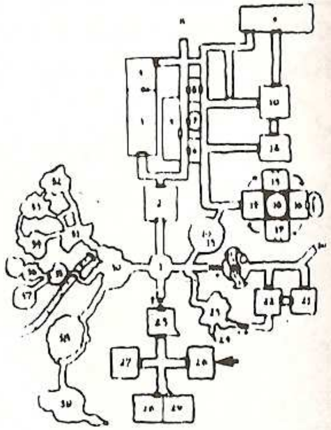






26

# 26



*O ar dentro deste aposento é frio e úmido. As paredes estão nuas e o chão é lamacento. Um coaxar chama sua atenção para o canto nordeste deste aposento quadrado. Sentado em um canto, sobre um monte de palha emaranhada, há um Sapo Gigante. Não parece haver outra porta no aposento.*

Se o grupo se aproximar do Sapo Gigante, ele vai pular para a frente e atacar:

SAPO
GIGANTE HABILIDADE 5 ENERGIA 7 ATAQUES 1

O Sapo tem uma longa língua que pode ser projetada para chicotear os aventureiros. Uma glândula venenosa existente na ponta dessa língua causa um terrível ferimento. A pessoa ferida pela língua sofrerá perda de 4 pontos de ENERGIA, em vez dos 2 pontos usuais.

Se os aventureiros vencerem o Sapo e investigarem o canto em que ele estava, verão que ele estava sentado sobre dois grandes ovos, ambos amarelos. O ovo da esquerda é sólido; sua casca esconde um ovo de Ganso de Árvore de ouro sólido, que vale 23 moedas de ouro. Mas o ovo da direita é perigoso. Se for tocado, ele irá chocar um Cockatrice, que os atacará imediatamente:



COCKATRICE HABILIDADE 7 ENERGIA 7 ATAQUES 2

O Cockatrice é uma criatura estranha, com corpo e cabeça de galo, asas coriáceas e espetadas e uma longa cauda de serpente. É uma besta feroz, conhecida como o Rei das Serpentes.

O Cockatrice tem um bafo venenoso que paralisa qualquer coisa viva que entre em contato com ele. Quem tiver sido ferido pelo Cockatrice irá primeiro reduzir os 2 pontos de ENERGIA usuais, então deve jogar dois dados para saber que área do corpo foi afetada:

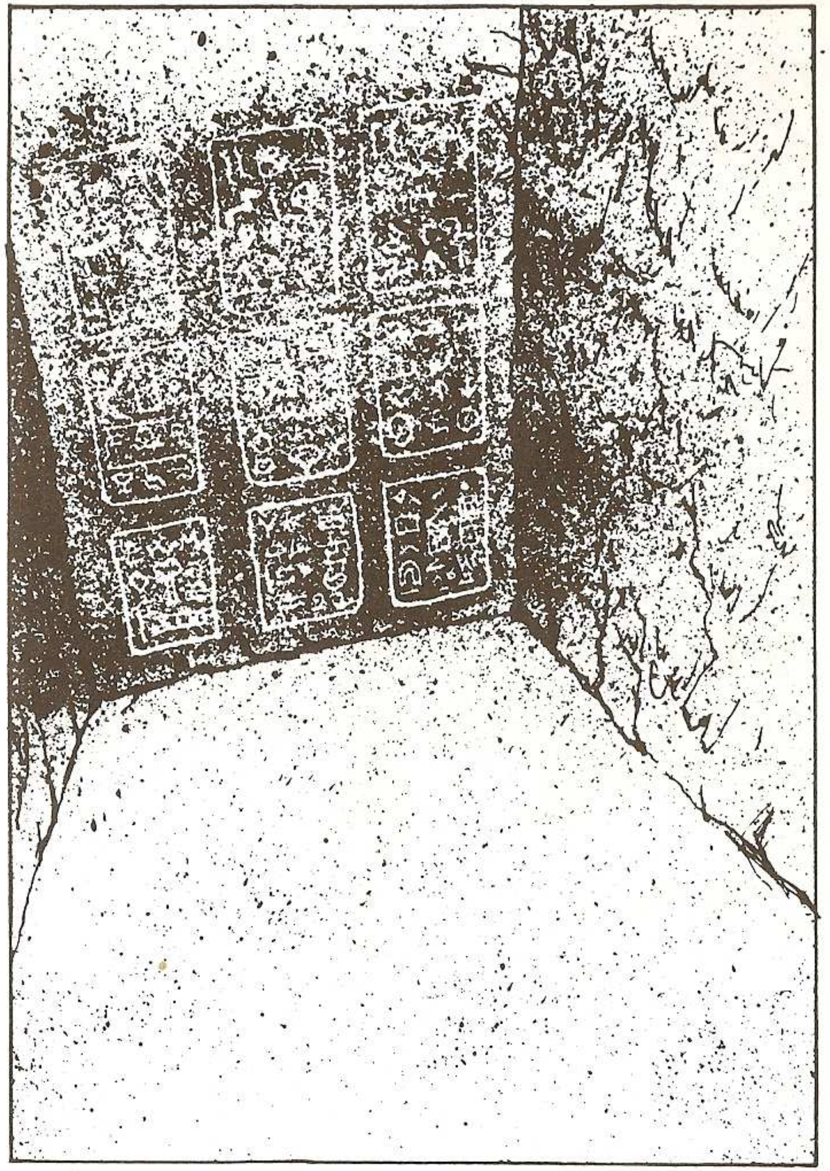
| *Dado* | *Área afetada* | *Efeito* |
|---|---|---|
| 2 | Cérebro | Morte. |
| 3 | Braço da espada | Só pode usar o outro braço para lutar. Reduzir 4 pontos de HABILIDADE. |
| 4 | Costas | Dificuldade para se mover. Reduzir 3 pontos de HABILIDADE. |
| 5 | Perna esquerda | Pode mover-se apenas mancando. Reduzir 2 pontos de HABILIDADE. |

| | | |
|---|---|---|
| 6 | Outro braço | Não pode usar o braço. Reduzir 1 ponto de HABILIDADE. |
| 7 | Nada | Sem penalidade. |
| 8 | Um olho | Perda da visão em 3 dimensões. Reduzir 1 ponto de HABILIDADE. |
| 9 | Perna direita | Pode mover-se apenas mancando. Reduzir 2 pontos de HABILIDADE |
| 10 | 2 pernas | Não pode mover-se (deve ser carregado). Reduzir 3 pontos de HABILIDADE. |
| 11 | 2 braços | Não pode lutar ou usar os braços. |
| 12 | Coração | Morte. |

Quem for atingido pelo veneno do Cockatrice pode *Testar a Sorte*. Se tiver sorte, pode jogar o dado de novo. Se preferir o segundo resultado, pode sofrer essa penalidade e esquecer a jogada anterior.

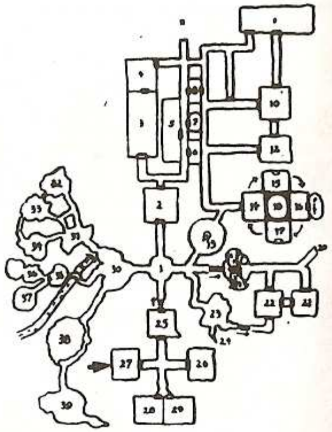
O Cockatrice morrerá ao ver seu reflexo em um espelho. Se alguém tentar mostrar um espelho para ele, deve *Testar a Sorte* e ser bem-sucedido duas vezes para que o Cockatrice olhe no espelho.





## 27

# 27

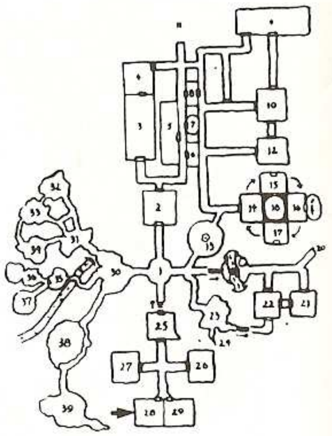


*As paredes, o chão e o teto do aposento são de barro vermelho. Não há nada no aposento, mas foram gravados hieróglifos na parede oeste. Parece não haver outra porta no aposento.*

Este é um aposento vazio. Os hieróglifos não significam nada.

# 28

# 28



*O aposento é comprido, retangular e está vazio. Um som de pios vindo do canto noroeste atrai sua atenção e sua lanterna ilumina uma família de morcegos pendurada no teto. Não parece haver outra porta.*

Se o grupo permanecer neste aposento por mais de 20 segundos, um dos morcegos deixará seu poleiro e voará na direção dos aventureiros. Ele flutuará diante deles e, num piscar de olhos, se transformará em um Vampiro, com dentes longos e pontiagudos e um suntuoso manto negro.

A menos que o ataquem imediatamente, o Vampiro tentará hipnotizar os aventureiros, que só poderão se salvar *Testando a Sorte* e sendo bem-sucedidos – quem for azarado, ficará sob o controle do Vampiro, que mandará a vítima atacar o restante do grupo.

O Vampiro pode ser acuado com alho ou um crucifixo, e o grupo poderá fugir (assim que for tirado de sua concentração, as vítimas hipnotizadas voltarão ao normal).



Ele só pode ser vencido com armas de prata. Se alguém tiver uma arma de prata, o vampiro lutará:

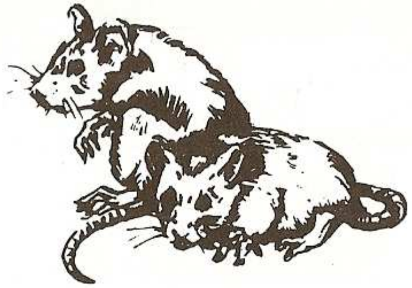
VAMPIRO HABILIDADE 10 ENERGIA 15 ATAQUES 3

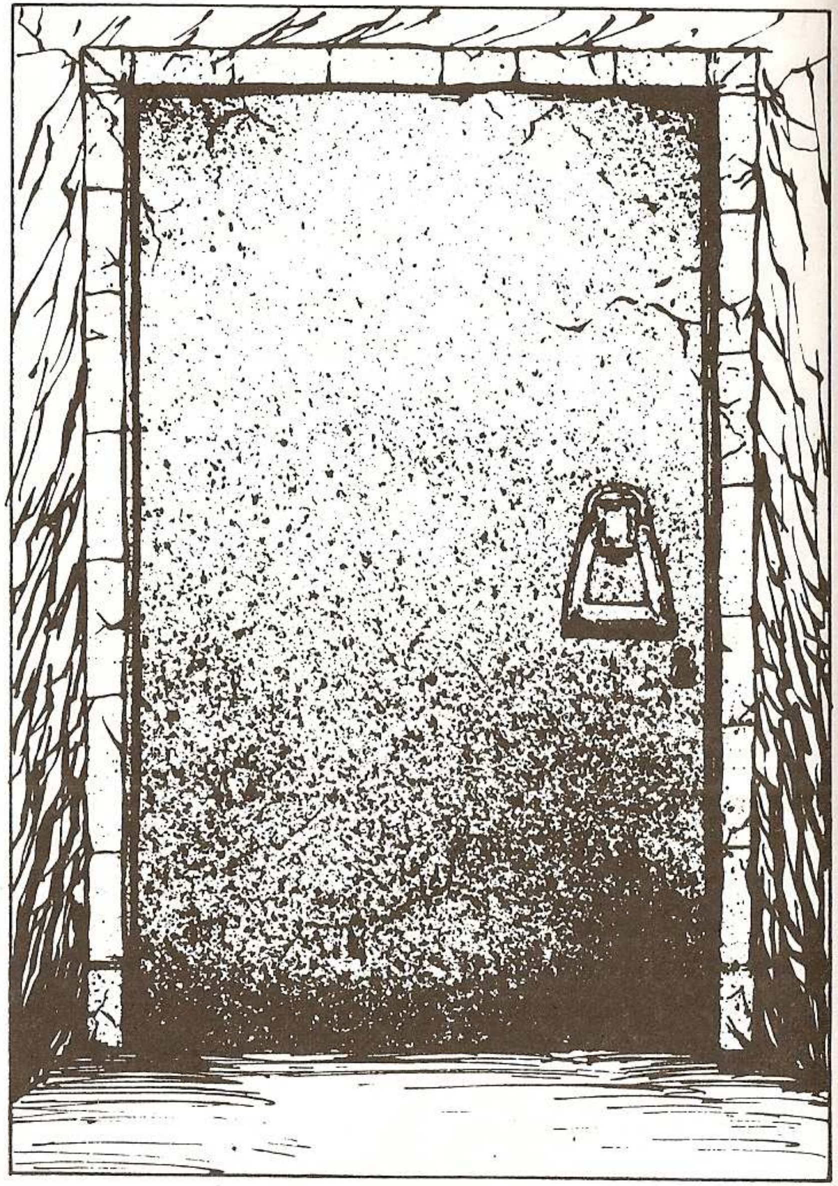
Se ele for vencido, seus poderes hipnóticos desaparecem.

Se o grupo tentar enfrentá-lo e ninguém tiver uma arma de prata, conduza o combate normalmente, mas, mesmo quando um aventureiro pensar que feriu o vampiro, ele não será ferido.

Os outros morcegos pendendo do teto não lhes causarão mal algum; eles são apenas um disfarce para o Vampiro.

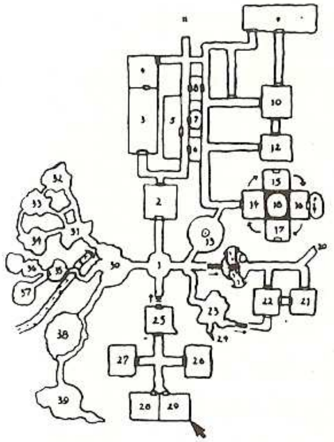
Se o grupo examinar o aposento, pode encontrar um compartimento secreto na parede sul, onde estão escondidos os tesouros do Vampiro. Se conseguirem abri-lo, encontrarão 86 moedas de ouro, jóias e gemas, valendo 12 moedas de ouro, e uma Poção. As instruções estão escritas na garrafa. Esta é uma Poção de Vida. Se for dada a uma criatura (ou pessoa) morta recentemente, ela trará a criatura de volta à vida, apesar de com metade de sua ENERGIA anterior. Recentemente, neste caso, significa nas últimas 2 horas.





29



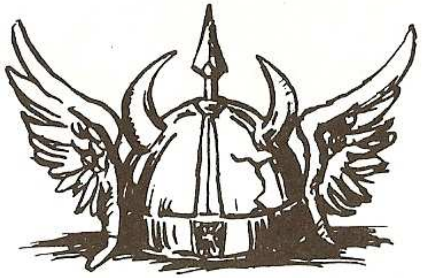


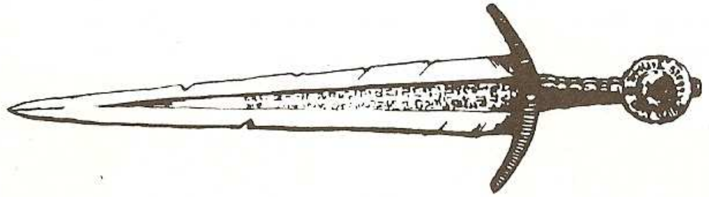
# 29

*A porta é maciça e feita de pedra. Ela está firmemente trancada.*

A porta não pode ser posta abaixo. Se eles tiverem a chave de latão da árvore do aposento 19, a porta se abrirá. Este é um depósito contendo toda sorte de objetos, e alguns deles devem ser úteis para o grupo. Não há monstros aqui dentro.

Se o grupo examinar o aposento, você deve conduzir a busca como se segue. Em tom normal (ninguém deve perceber o que está acontecendo), você deve perguntar aos aventureiros o que cada um deles está procurando. Se disserem algum objeto "possível", eles devem *Testar a*

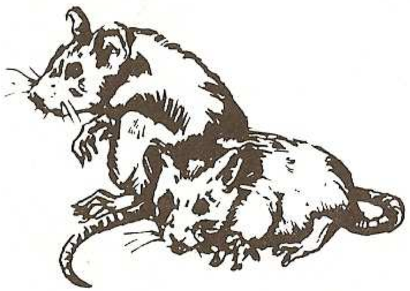




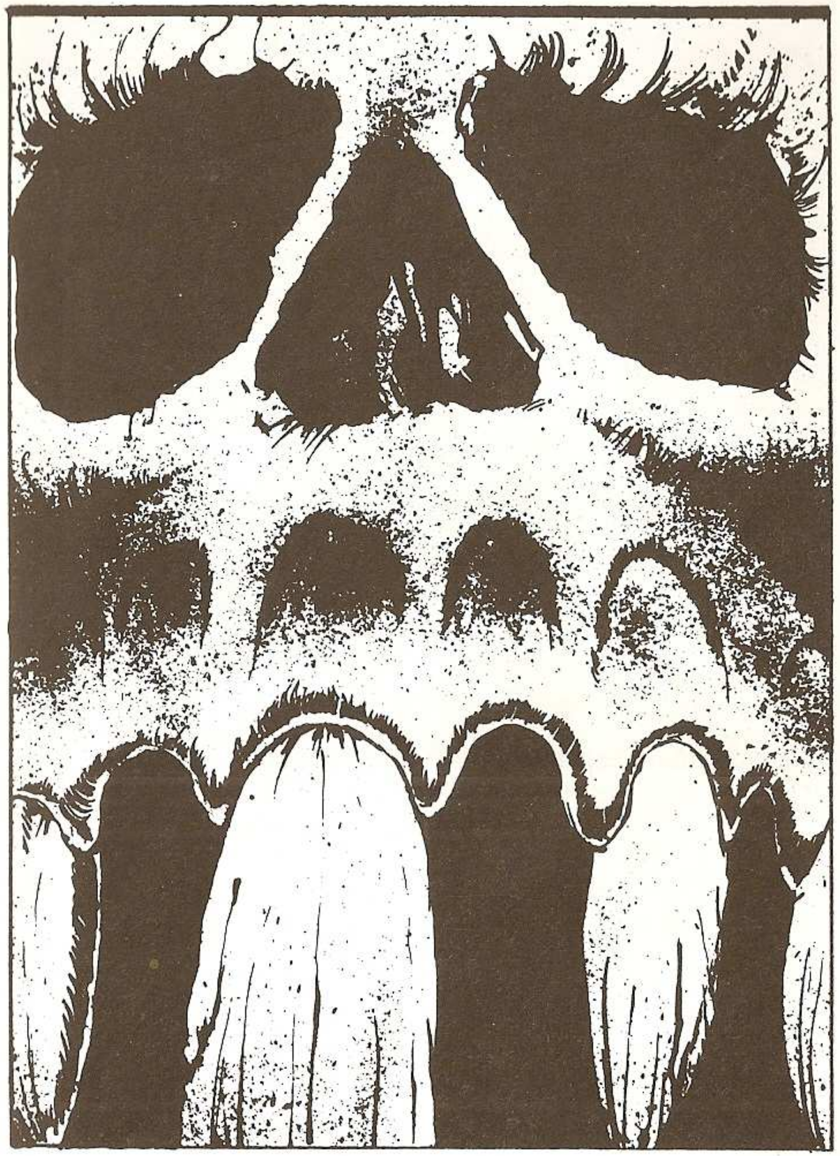
*Sorte*. Se tiverem sorte, encontrarão o que procuram. A cada aventureiro é permitida apenas uma busca de tal natureza.

Um objeto é "possível" se *não* for uma gema, uma jóia ou moedas de ouro (não há tesouro aqui), ou um item mágico (por exemplo, um anel ou poção). Se, por exemplo, alguém procurar por um punhal de prata, então será "possível". Se uma outra pessoa procurar por um par de botas de amianto para poder andar sobre as brasas do aposento 21, também será "possível". Mas examinar à procura de 50 moedas de ouro ou um colar de diamantes não será "possível".

Não lhes diga o que é ou não possível. Eles descobrirão por si mesmos. Lembre-se também que a cada aventureiro é permitida somente uma busca "possível".

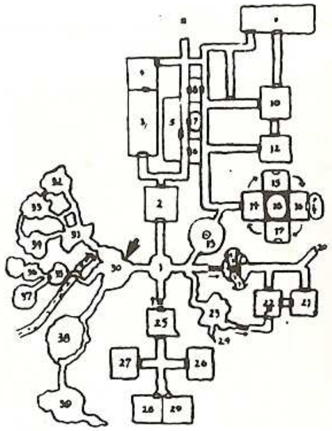






30

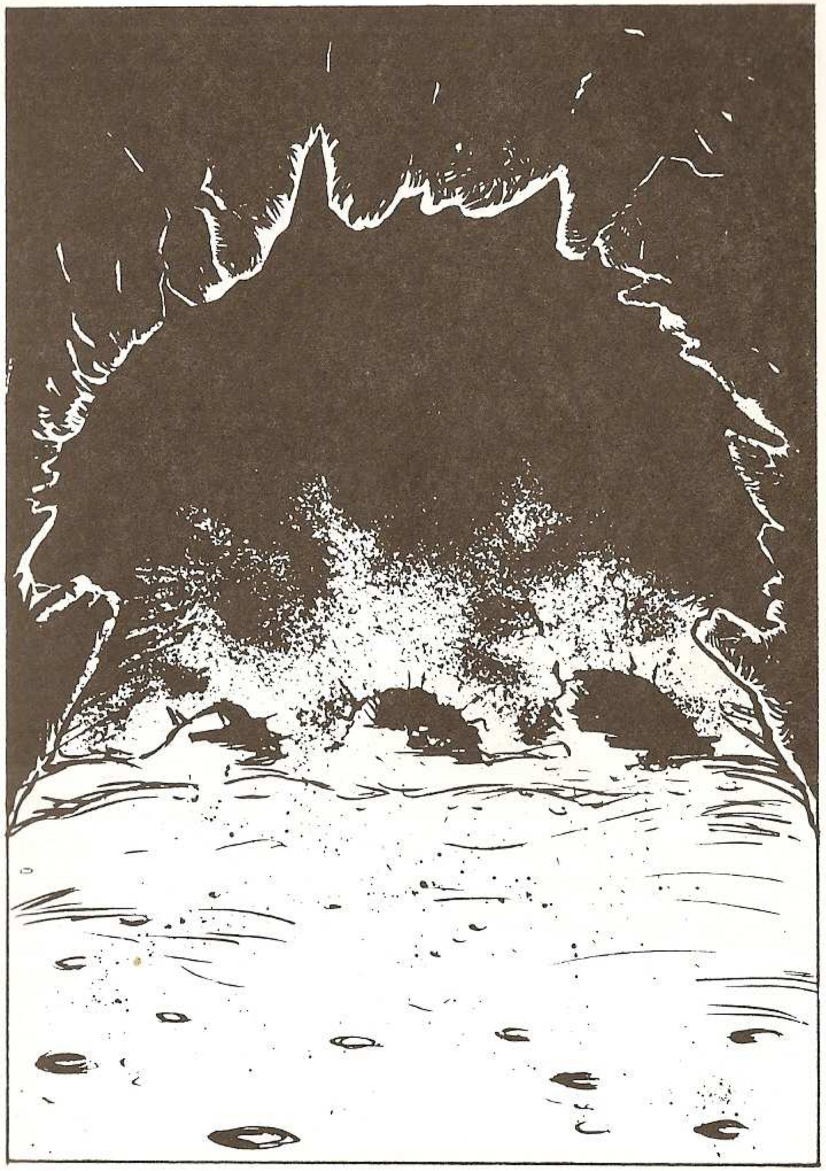
# 30



*Vocês entraram em uma grande caverna subterrânea. À sua frente, cavada na rocha, está a imagem de uma imensa caveira. Estão faltando três dentes e, através dessas falhas, vocês podem ver túneis que seguem adiante.*

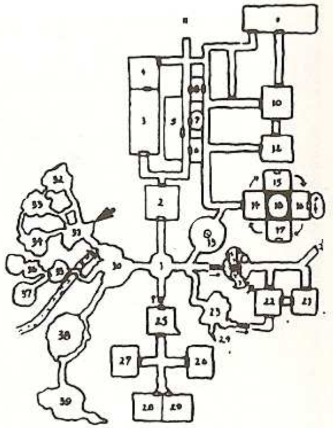
Nada há de especial sobre esta câmara.





# 31

# 31



*A passagem desemboca em uma grande câmara. Do outro lado dessa câmara há três passagens que entram mais profundamente na rocha.*

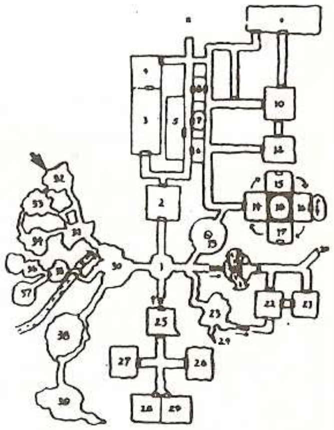
Nesta câmara vive um grande Troll da Caverna. Neste momento, ele se encontra em uma das três passagens que entram mais profundamente na rocha. Jogue um dado para decidir em que passagem ele está: 1-2 para a passagem da esquerda; 3-4 para a passagem do meio e 5-6 para a passagem da direita. Se acontecer deles pegarem a passagem na qual se encontra o Troll, eles devem lutar:

TROLL DA
CAVERNA HABILIDADE 8 ENERGIA 9 ATAQUES 3

O Troll não possui tesouro. Se o grupo ficar na caverna por mais de 1 minuto, o Troll sairá de sua passagem e o atacará na caverna.

# 32

# 32



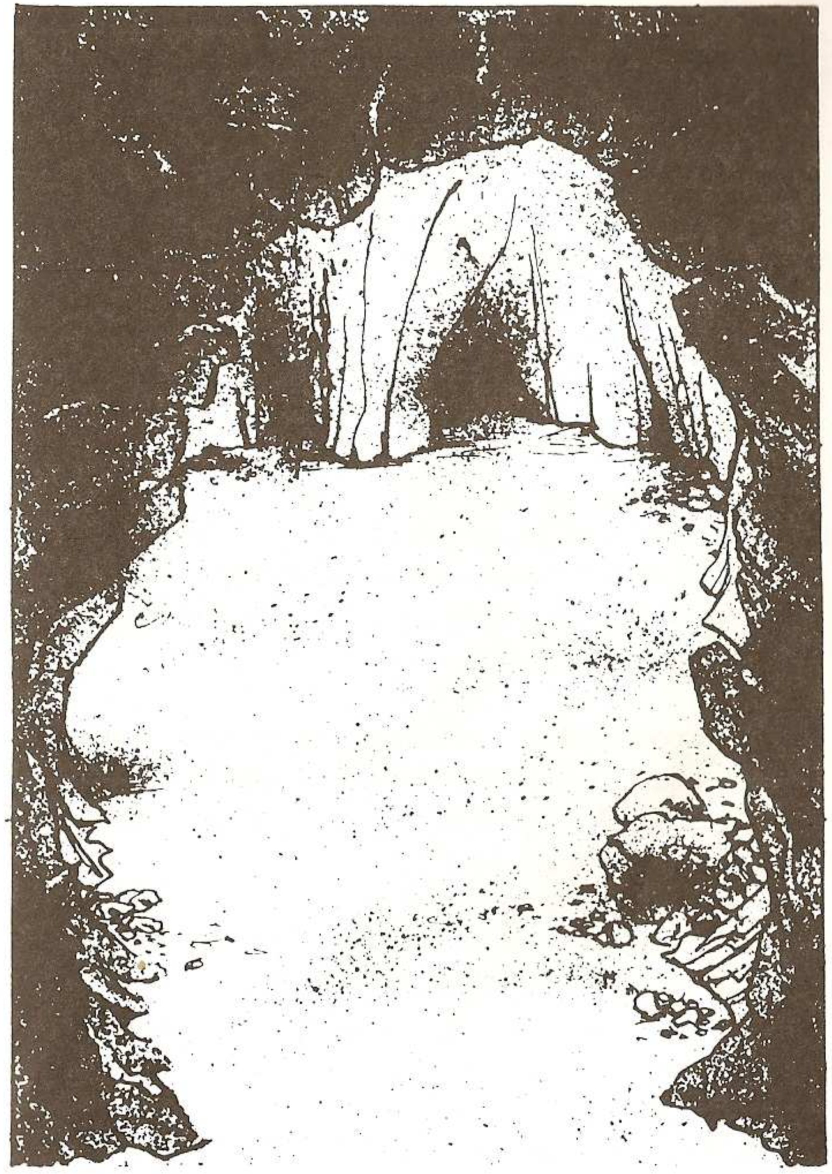
*A passagem se abre em uma grande caverna. Os vincos da rocha lançam sombra sobre todas as possíveis entradas de passagens ou cavernas.*

Se examinarem as paredes da caverna, os aventureiros encontrarão uma estreita passagem que leva para o aposento 33 (ou uma passagem maior para o aposento 31, se eles tiverem entrado pela caverna 33). Em um ponto da parede norte eles encontrarão uma caverna em que está escondido um Grande Macaco. Se eles entrarem nesta caverna, o Macaco atacará:

GRANDE
MACACO HABILIDADE 8 ENERGIA 11 ATAQUES 2

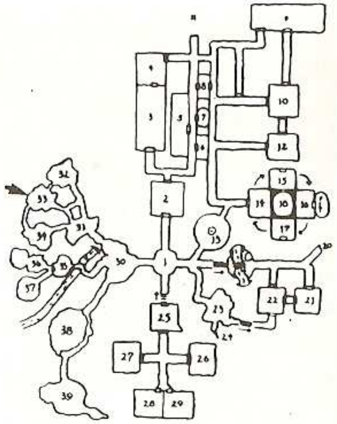
Não há tesouro aqui.





33

# 33



*Vocês entraram em uma caverna de paredes lisas e rochosas. Um barulho de pés se arrastando os deixa em alerta. Uma voz calma, aguda, se dirige a vocês: "Vocês são amigos ou inimigos?" A voz retumba pelas paredes e vocês não podem dizer de onde ela vem.*

Se responderem à voz, eles precisam dizer se são amigos ou inimigos. Se escolherem dizer que são inimigos, a voz responderá: "Então devo lhes pedir que saiam, pois não são bem-vindos aqui." Eles examinarão a caverna sem encontrar nada e a voz se calará.

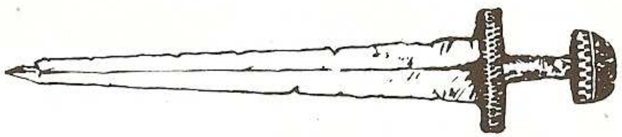
Se eles se declararem amigos, a voz lhes pedirá que deixem suas armas no chão à sua frente. Se se recusarem, a voz silenciará e eles não encontrarão nada na caverna. Se abaixarem as armas, um velho com um cajado surgirá, saído de uma câmara secreta na parede norte.

Ele se apresentará. Seu nome não é pronunciável, mas ele é conhecido como o Homem de Muitos Anos. Ele deseja lhes pedir um favor. Se o levarem consigo e o guiarem em segurança para encontrar Morphyr (seu amigo) no aposento 36, ele ficará eternamente grato. Eles certamente irão perguntar o que ganham com isso. A esta pergunta, ele sempre responderá mais ou menos assim: "Vocês certamente fariam um favor a um velho sem que seja necessário uma recompensa, não é?" Na verdade, eles *serão* recompensados se o levarem até o aposento 36, mas ele nunca lhes dirá isso; ele sempre tentará evitar a pergunta. Se desejarem lutar com ele, ou se ele precisar entrar em um combate, ele é:



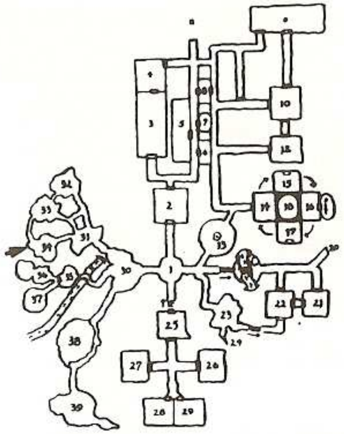
HOMEM DE MUITOS
ANOS HABILIDADE 3 ENERGIA 4 ATAQUES 1

Nada há nesta câmara para ser encontrado. Se o levarem consigo, podem fazer-lhe perguntas durante o caminho, mas ele é uma pessoa distante, nunca respondendo diretamente às perguntas (aqui você deve usar sua habilidade como Mestre do Jogo). Por exemplo, se eles perguntarem onde há tesouro, ele responderá: "Em todos os lugares, mas não há tesouro sem perigo!" ou "Procurem e encontrarão!" Se o levarem até o aposento 36 para se encontrar com Morphyr (supondo que eles ainda não mataram Morphyr), ele os recompensará com dois punhais de prata (que podem ser usados contra o Vampiro do aposento 28). Eles estão escondidos em um compartimento secreto de seu cajado, e, se eles o matarem, não poderão encontrá-los.



34





# 34

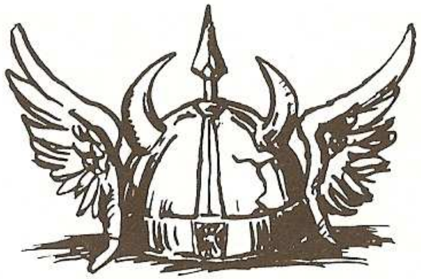
*A passagem desemboca em uma caverna grande e escura. Suas lanternas não iluminam nada de especial em volta da caverna, mas pequenos clarões brilham no ar e somem, como se grandes vaga-lumes estivessem voando à sua volta. Freqüentemente, o bater de minúsculas asas passa próximo a vocês e trinados agudos indicam que há criaturas vivas voando ao redor. Mas vocês nada vêem.*

Esta caverna é habitada por Fadas. Exceto por seus brilhos, que podem ser ligados ou desligados pela vontade, elas são invisíveis. São criaturas traquinas – ninguém sabe o que farão em seguida. Mas elas continuarão invisíveis. O grupo jamais as verá.

Jogue um dado a cada 15 segundos e use a tabela abaixo para determinar o que as Fadas irão fazer.

*Dado* *Ação*

1 Fazem um buraco na mochila de alguém (jogue um dado para decidir de quem). Tudo



o que ela contém cairá no chão. A mochila fica imprestável.

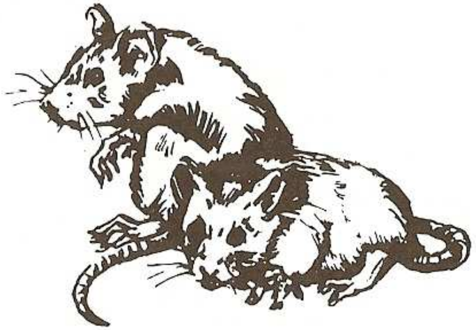
2 Mordem alguém na parte de trás do pescoço (jogue um dado para decidir quem). Causa a perda de 1 ponto de ENERGIA.

3 Desfazem as costuras da calça de alguém. A calça cai.

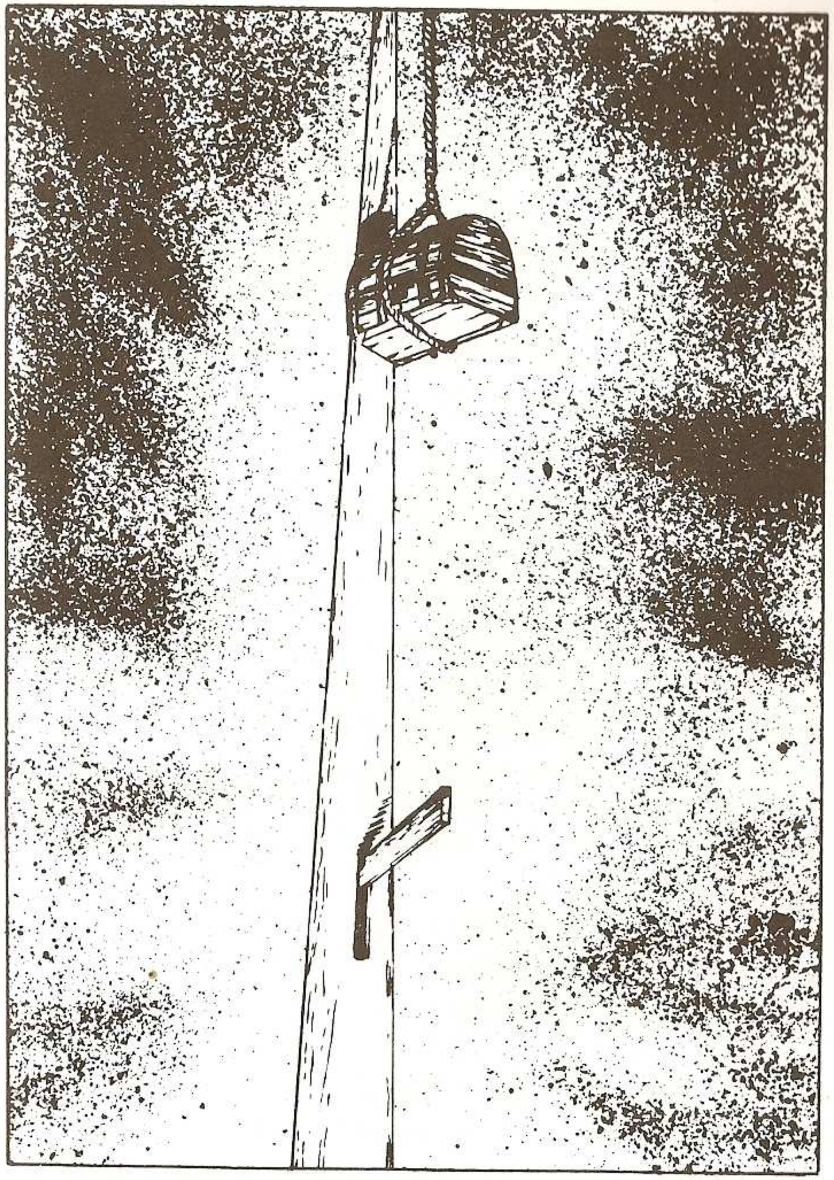
4 Roubam um item da mochila de alguém.

5 Jogam uma pedra na cabeça de alguém e causam a perda de 1 ponto de ENERGIA.

6 Amarram os laços da bota de algumas pessoas uns com os outros. Assim que andam, eles caem e perdem 1 ponto de ENERGIA.

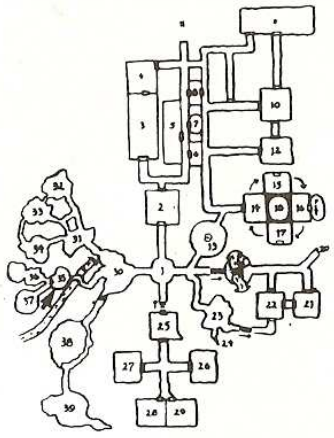






## 35

# 35

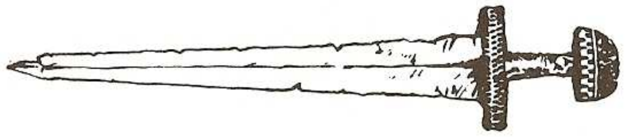


*Vocês entram em uma caverna pequena e rochosa. Suas lanternas iluminam um grande poste de madeira na metade da parede às suas costas. Ele é alto e vai do teto ao chão. No poste, mais ou menos na altura do ombro, há uma alavanca. Uma pequena arca de madeira pende do teto, sobre a alavanca, a 6 metros de altura.*

A alavanca está para cima. O poste é muito liso para ser escalado e, se alguém tentar fazê-lo, vai escorregar e puxar a alavanca para baixo.

Esta situação é um ardil. Eles podem alcançar a arca de madeira. Se eles puxarem a alavanca, irá acontecer o seguinte:

*Suas lanternas apagam e tudo em torno de vocês fica negro. Um grande pé de vento os envolve, como se vocês*



*estivessem em um furacão. Todos perdem a consciência. Quando acordam, estão em uma câmara de paredes rochosas e teto alto.*

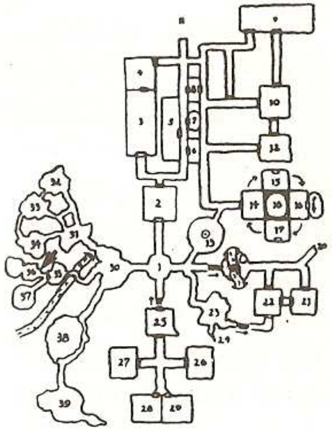
Apesar de achar que foram transportados para outro aposento, eles na verdade continuam no mesmo local – mas o poste e a arca desapareceram. Se eles voltarem pelo corredor, atravessarão a ponte novamente. Se examinarem a parede oeste, podem encontrar uma porta secreta que dá para os aposentos mais adiante.

Se o Homem de Muitos Anos estiver com eles, ele coçará a cabeça e dirá alguma coisa mais ou menos assim: "Meu Deus! Como as coisas mudam. Eu poderia jurar que Morphyr morava em algum lugar por aqui. Existe alguma passagem pela parede oeste? Tenho certeza que ele vive por aqui por perto. Mas talvez ele tenha se mudado..."

Como você pode ver, existe uma porta secreta. Ela se abre para uma passagem que vai na direção oeste para os dois aposentos mais adiante.

36





# 36

*Quando vocês entram no aposento, um estalo elétrico os saúda. A caverna tem o formato de um 8 e, atravessando o meio, grossas faíscas formam uma barreira entre as duas metades do oito. Um som – como um cântico ritual – vem do lado mais distante da câmara, mas é difícil ver alguma coisa através das faíscas.*

Se o Homem de Muitos Anos estiver com o grupo, ele reconhecerá os cânticos e chamará por Morphyr. A barreira elétrica será desligada.

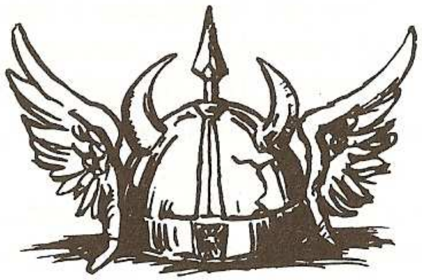
Se o Homem de Muitos Anos não estiver com o grupo, eles podem explorar a "ante-sala" em que se encontram. Se examinarem a parede à direita da barreira, eles encontrarão um botão que desliga a força, e a barreira desaparecerá. Mas, se eles *não* desligarem a barreira e a tocarem, a corrente os cuspirá longe com enorme força (perdem 6 pontos de ENERGIA). Se alguém tocar as faíscas com alguma coisa de metal (uma espada, por exemplo), elas o matarão instantaneamente.

Depois que a barreira tiver desaparecido, eles poderão ver o que há no aposento mais adiante. Esta é a moradia

de Morphyr, um poderoso mago. Uma mesa, cadeiras, uma estante, uma cama e outros móveis estão caprichosamente arrumados pelo quarto, com cortinas e quadros presos nas paredes. Morphyr se dirigirá a eles.

Se o Homem de Muitos Anos estiver com eles, ele vai manquejar na direção do amigo, para saudá-lo, agradecerá aos aventureiros e lhes oferecerá sua recompensa (dois punhais de prata). Se permanecerem para conversar com o mago e lhe falar sobre sua busca, ele lhes concederá um pedido. Você deve decidir se é possível realizar o desejo pedido. Não permita que seja nada valioso demais ou, se você for bastante sagaz, conceda-lhes uma pequena variação, que não possa ser usada, do que pediram. Por exemplo, se pedirem uma espada mágica que mate todas as criaturas conhecidas, faça com que ela seja tão pesada que ninguém conseguirá levantá-la! Mas você poderia conceder-lhes qualquer pedido *modesto*. Se eles tiverem o anel do aposento 21, Morphyr ficará extremamente agradecido e lhes permitirá um segundo pedido – desta vez, alguma coisa um pouco mais valiosa. Ele também lhes dará cinco moedas de ouro.

Se o Homem de Muitos Anos não estiver com eles, Morphyr não ficará satisfeito com sua intrusão e ordenará que partam. Se eles se recusarem, ele moverá a mão na direção de alguém e o fará estatelar-se de costas no chão





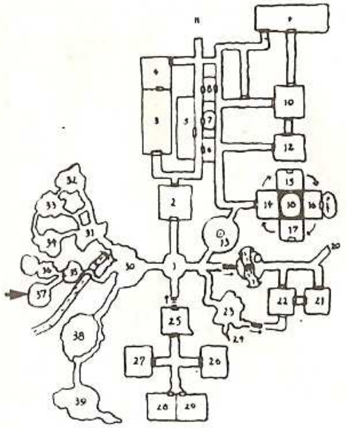
(sem causar nenhum dano). Ele lhes perguntará se encontraram seu anel de ouro. Se eles o tiverem e o derem para ele, Morphyr lhes concederá um pedido e cinco moedas de ouro para cada aventureiro. Se eles tiverem o anel e importunarem o mago, ele começará a ficar irritado. Ele invocará as seguintes criaturas e mandará que os ataquem:

| | HABILIDADE | ENERGIA | ATAQUES |
|---|---|---|---|
| GOBLIN | 6 | 4 | 1 |
| HOBGOBLIN | 6 | 7 | 1 |
| MÚMIA | 10 | 11 | 1 |
| GIGANTE | 9 | 11 | 2 |

Se eles vencerem todas essas criaturas, ele começará a enfraquecer, devido ao uso de tanta magia. Ele desaparecerá e o grupo pode examinar seu aposento. Eles encontrarão um machado encantado (soma 1 ponto na Força de Ataque), 30 moedas de ouro e uma Poção da Fortuna (com uma dose).

37





# 37

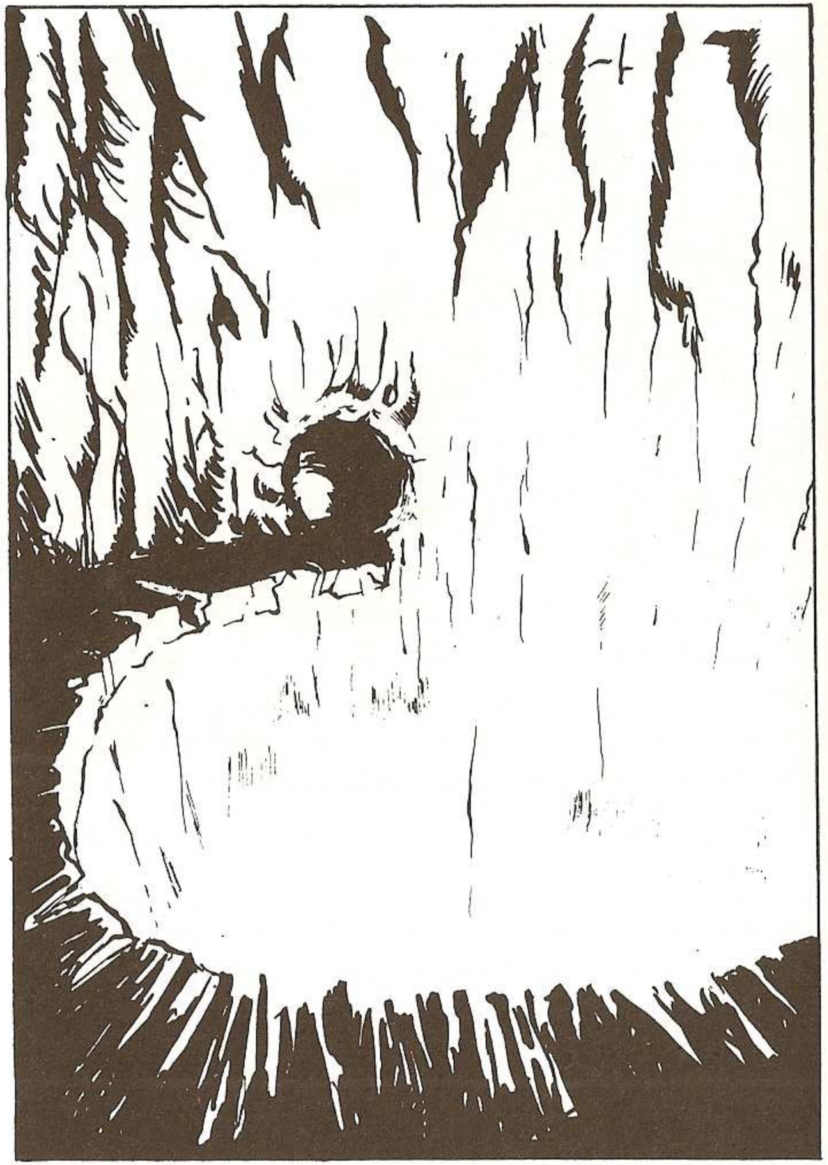
*Vocês entraram em uma caverna redonda, de onde sai uma série de túneis escuros. Um fogo arde no meio da câmara central.*

Seis pequenos túneis saem desta caverna, cada um deles dando em uma caverna pouco profunda. Em uma destas cavernas (jogue um dado para decidir em qual) vive um Yeti – um abominável homem da neve. Se eles o descobrirem, ele atacará imediatamente:

YETI HABILIDADE 5 ENERGIA 11 ATAQUES 1

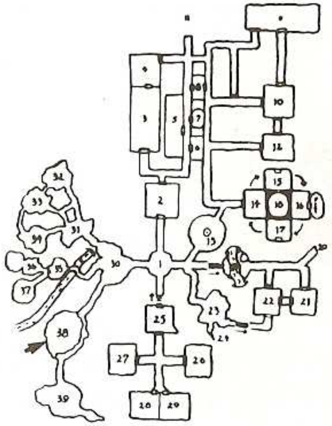
O Yeti é uma criatura grande, cabeluda, parecida com um macaco. Ele se move lentamente, mas tem uma arma adicional – um toque congelante. Quando ele ferir um aventureiro, jogue um dado. O resultado será o número *adicional* de pontos de ENERGIA perdidos por causa do toque do Yeti.

Se vencerem a criatura, eles encontrarão um amuleto de ouro em volta de seu pescoço. Este amuleto vale 20 moedas de ouro. Além disso, é também um poderoso artigo mágico. Este é um Amuleto de Ra e dá proteção contra todas as mágicas sacerdotais (veja aposento 25).



38

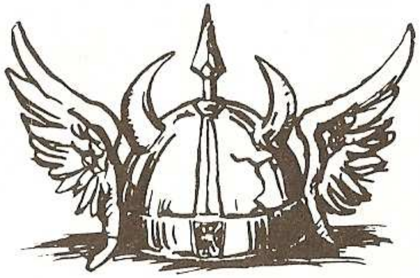




# 38

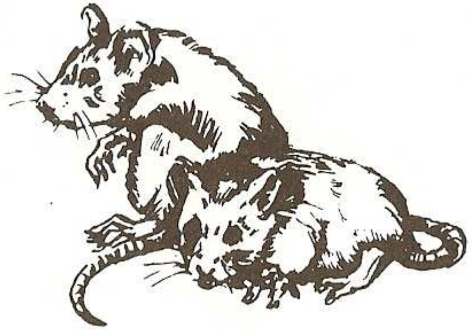
*Mais adiante, a passagem se abre em uma imensa caverna. Um fraco brilho vermelho vem do chão no centro desta caverna e a temperatura está subindo rapidamente. Conforme se aproximam, vocês podem ver que a caverna possui um largo fosso e que o brilho está vindo do fogo infernal que queima lá embaixo. Há uma outra passagem, do outro lado do fosso, ao sul, e as duas passagens são ligadas por uma estreita passarela em deterioração. Pedras soltas e rachaduras levam a crer que percorrer a passarela seria muito perigoso.*

Se eles tentarem andar pela passarela, cada um deles deve *Testar a Sorte*. Se tiverem sorte, conseguirão tatear



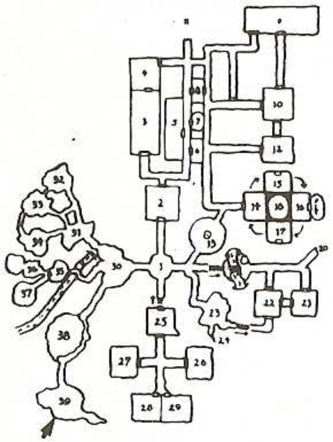
o caminho para a outra passagem. Se forem azarados, eles cairão dentro do fosso. Quem cair no fosso deve *Testar a Sorte* novamente; se tiver sorte desta vez, conseguirá um jeito de se agarrar em uma saliência. Alguém pode então tentar salvá-lo. O salvador deve, primeiro de tudo, *Testar a própria Sorte*, para se certificar que *ele* não caiu no fosso. Ele deve então *Testar a Sorte* novamente, para ver se conseguiu puxar seu companheiro. Se tiver sorte, ele conseguiu realizar o salvamento. Se for azarado, ambos os aventureiros cairão no fosso e encontrarão a morte.

Não se esqueça que eles devem repetir esse procedimento quando estiverem voltando e passarem por esta caverna!



## 39

# 39



*Vocês entraram em uma caverna grande e de paredes nuas. Pilhas de sujeira e ossos dilacerados de animais grandes espalhados no chão indicam que alguma coisa medonha vive aqui. A caverna tem uma forma irregular mas, na parede leste, há uma larga abertura. Enquanto vocês estão olhando para esta nova caverna, um ribombante jato de fogo e uma onda de fumaça branca são lançados da entrada, seguidos de uma imensa e verde cabeça de réptil.*

Esta caverna é a moradia de um imenso Dragão:

DRAGÃO HABILIDADE 15 ENERGIA 26 ATAQUES 4

Se os aventureiros lutarem com o Dragão, você também deve incluir os danos causados pelo bafo da criatura. Na primeira Série de Ataque e em cada terceira série depois disso, ele lançará um jato de bafo de fogo em um dos aventureiros (jogue um dado para decidir em qual deles). Quando isso acontecer, jogue um dado:

| *Dado* | *Efeito do bafo* |
|---|---|
| 1-3 | Errou. Sem danos. |
| 4-5 | Queima o aventureiro e ele perde 4 pontos de ENERGIA. |
| 6 | Ataque direto. Morte. |

Se os aventureiros já tiverem ido ao aposento 14 e tiverem decifrado o pergaminho, eles poderão seguir adiante sem medo. O Dragão não atacará.

Dentro da caverna do Dragão, eles encontrarão sua pilha de tesouro: 68 moedas de ouro e 14 gemas (valendo 8 moedas de ouro cada). Se eles já tiverem matado o Dragão, podem sair com o saque. Se eles simplesmente acuaram o Dragão não demonstrando medo (veja pág. 169), ele não atacará, a menos que comecem a pilhar seu tesouro, colocando-o em suas mochilas. Se eles assim o fizerem, a criatura rugirá e atacará. Eles terão que correr para se manter vivos! Eles terão que lutar com o Dragão por quatro Séries de Ataque (incluindo dois jatos de bafo de Dragão) em sua rota de fuga. Se conseguirem fugir com o tesouro do Dragão, premie-os com 2 pontos de SORTE para cada um.

## SUGESTÕES PARA DESENVOLVIMENTO DE RPGs

O *RPG/Aventuras Fantásticas* fornece um sistema básico de regras para realização de duas aventuras. Os dois cenários oferecidos não são, entretanto, o limite para o uso desse sistema de jogo. Na verdade, após ter realizado essas duas campanhas você provavelmente estará às voltas com suas próprias idéias para criar aventuras.

Não há razão para que todas as situações retratem masmorras. Castelos (*A Cidadela do Caos*), lugares ermos (*A Floresta da Destruição), cidades (A Cidade dos Ladrões*), templos em ruínas e casas assombradas também são cenários muito interessantes.

As opções são infindáveis. É possível combinar todos esses elementos em uma mesma campanha, como se faz na série (*Artes Mágicas*), ou mesmo ambientar o cenário na Grécia Antiga, o que ocorre na *Série Aventuras Fantásticas Mitológicas*.

Livros, filmes e revistas em quadrinhos sobre fantasia são boas fontes de idéias. As características de cada monstro (poderes e valôres para combate) podem ser inspirados nos livros-jogos da *Série Aventuras Fantásticas,* dos quais seriam retiradas também as regras e situações.

Após ter guiado seus amigos através de *O Poço dos Desejos* e de *As Galerias Infernais de Shaggradd* eles terão conhecido todos os segredos dessas duas campanhas, o que o impediria de jogar novamente com eles. Por esse motivo, tente criar suas próprias aventuras, em cenários e situações nos quais somente você sabe o



que acontecerá. É muito divertido controlar um mundo que você mesmo criou, um universo no qual sua vontade é soberana.

Como visto ao longo desse livro, o RPG é um jogo de "papo ". As campanhas se desenvolvem sob orientação do Mestre de Jogos, e os aventureiros simplesmente conversam uns com os outros, não sendo necessário mais que lápis, papel e dados.

Impressão e Encadernação

*"MARQUES-SARAIVA"*
*GRÁFICOS E EDITORES S.A.*
*Tels.: (021)273-9498 – 273-9447*